COLECCIÓN ESCAQUES

la trampa en la apertura

b. weinstein

ediciones m.r.

B. WEINSTEIN

LA TRAMPA EN LA APERTURA

Con mucha frecuencia, los ajedrecistas principiantes —y algunas veces aún los más probados—, experimentan en la etapa inicial de una partida de ajedrez una humillante derrota. En pocas jugadas y debido a un error, a un fallo decisivo, han caído en la trampa, en la celada que el adversario ha sabido tenderles, perdiendo irremediablemente una partida cuya lucha ni siquiera había comenzado.

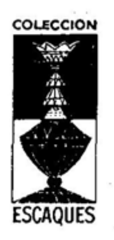
Entre las infinitas combinaciones y celadas que pueden presentarse en el todavía inaprendido campo de las posibilidades iniciales, el autor de esta obra ha seleccionado las más instructivas e interesantes, ofreciendo en un centenar de diagramas, aquéllas que la práctica ha demostrado que pueden presentarse con más asiduidad.

Pero el valor de este libro no reside solamente en esto. No es, ni mucho menos, una recopilación de trampas previamente ordenadas por sistemas de apertura. El gran teórico ruso B. Weinstein ha realizado una ***verdadera obra literaria*** al dar a su libro un tono humorístico que capta la atención del lector desde las primeras páginas. Usando el diálogo y la narración, Weinstein nos introduce en el aridísimo terreno de la teoría de aperturas y cuenta —porque su exposición de la técnica ajedrecística se concilia con la amenidad del cuento— todas aquellas combinaciones y celadas que suelen presentarse en una partida, haciendo grata y comprensiva su lectura para atraer al aficionado hacia los inagotables recursos del ajedrez.

Dibujo sobrecubierta: G. Marí

B. WEINSTEIN

LA TRAMPA EN LA APERTURA



EDICIONES MARTINEZ ROCA
BARCELONA

LA TRAMPA EN LA APERTURA

B. Weinstein

Traducción directa del ruso
por Agustín Puig

Revisión técnica
por José María Juste Borrell

AV. GENERALISIMO, 322 BIS - BARCELONA - 13

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

Depósito legal V. 1387-1967.

Tip. Artística Puertes, S. L. - Palleter, 40 - Teléfono 25 06 77 -- Valencia

INDICE

Página

PROLOGO

Todo ajedrecista, sea maestro o simple aficionado, experimenta una singular placidez si logra realizar una bella combinación o tender un lazo a su oponente. Y se comprende que cualquier jugador de ajedrez quiera saber qué le espera en la apertura cuando se enfrenta a un competidor que le iguala o aventaja un poco en capacidad de juego. Pero el número de combinaciones y artificios es infinito. ¿Cómo darlos a conocer al lector?

En el transcurso de los años, el autor de estas líneas ha recopilado combinaciones y artificios varios, y puede ofrecer una colección de unos dos mil diagramas con sus correspondientes soluciones. Pero el autor ve poca utilidad en ello, porque el lector no va a tomarlas todas de memoria. A nuestro parecer, es más juicioso entresacar las más interesantes, típicas y prácticamente valiosas. Una incidencia, que describimos en la introducción, nos surgirió la idea de usar el diálogo y la narración para este fin.

Durante la confección de este pequeño libro y después de terminarlo, consulté con unos veinte ajedrecistas que no gozaban de la categoría de maestros. Resultaron ser unos excelentes críticos, y me hicieron numerosas observaciones, como «esto fuera, porque es demasiado complicado», «esto otro hay que reducirlo porque resulta un poco monótomo», «aquí agrega algunos ejemplos», etcétera. Me hacían preguntas y me pedían aclaraciones. La mayoría de las réplicas de mis interlocutores en los diálogos de este libro pertenecen a personas reales.

Mucho me satisficieron las numerosas cartas que recibí de los lectores, después de haberse publicado la primera edición de esta obra, cuyas cálidas palabras fueron para mí la mayor recompensa.

En esta segunda edición aparecen nuevos relatos, como «El mejor ajedrecista entre los baterías», «Premio a la belleza», etcétera, a la vez que se han suprimido otros, y se han renovado los ejemplos para el trabajo de análisis por cuenta propia.

Espero consejos y ayuda de los aficionados al arte del ajedrez, y lo hago con la esperanza de su benévola actitud respecto a este modesto trabajo.

B. WEINSTEIN

INTRODUCCION

Bajo la umbrosa arboleda del parque junto al Volga, hay infinidad de mesillas con tableros de ajedrez, el ruido de cuyas piezas es permanente, y no cesa el festivo diálogo entre los concurrentes. Allí se juega «echando a los que pierden con cajas destempladas»; esto es, el que pierde dos partidas cede el sitio a otro y se larga. Se gastan bromas unos a otros, y nadie puede enfadarse.

En el momento en que situamos nuestro relato, se distinguió un adolescente, de pelo bermejizo, viva mirada y sonrisa pícara, que llevaba una gorra gris, gallardamente ladeada. Despachaba uno tras otro a sus adversarios; ello era debido más a la rapidez de su juego y a las palabras festivas con que lo acompañaba que al profundo sentido de sus jugadas.

Junto a la mesilla en cuestión estaba un hombre maduro y cenceño que parecía no mostrar interés en ocupar el sitio que iban dejando los perdedores, sino que, sonriente, le hablaba al referido adolescente:

—¿Qué hubiera hecho usted si su adversario le hubiese comido el peón?

—Los peones se mueven por la vertical y comen por la diagonal. Si se come el mío, le como el suyo —contestó el muchacho.

Ganó la partida, y comenzó otra.

—¿No cree que es un poco prematura esa clavada de caballo? —le preguntó el hombre.

—Ha sido hecha en el momento preciso. Primero la he realizado, y ahora tomo.

Y volvió a ganar la partida, por lo que su adversario tuvo que ceder el sitio a otro y marcharse.

—¿Quiere jugar conmigo? —le preguntó el anciano al ganador.

A lo que éste contestó:

—¿Cómo está del corazón? ¿No le causará infarto si tiene que salir de estampida?

—No estoy muy seguro de ello —contestó el hombre con cierta vacilación—, aunque creo poder resistir un par de partidas.

El sobredicho adolescente, a quien llamaban Sergei, jugó las blancas:

1.	**P4AR**	**P4R**
2.	**P3CR**	...

—Aquí le aconsejaría que tomase el peón —le dijo el anciano, y jugó rápidamente:

2.	...	**P×P**

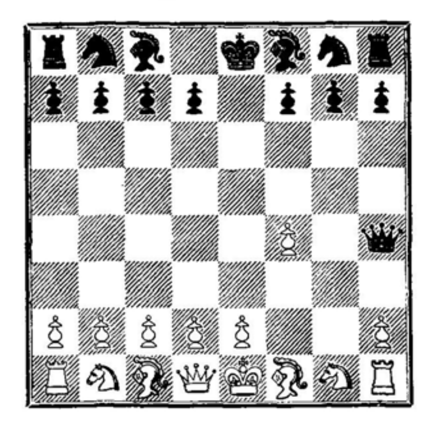
—Los peones comen por la diagonal —respondió gallardamente Sergi, y jugó:

3.	**P×P**	...

A lo que siguió:

3.	...	**D5T, mate.**

Diagrama núm. 1



El joven de la gorra gris se quedó suspenso un momento, transcurrido el cual hizo girar el tablero, para jugar las negras, y explicó:

—Con objeto de abreviar tiempo.

Y empezaron la segunda partida:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**P3TR**
4. C3A	**P3D**
5. P4D	**A5C**

—Es prematuro intentar la clavada —le dijo el anciano, e hizo el movimiento:

6. P×P ...

—¡Trabazón y ataque simultáneos! —exclamó Sergei, y, satisfecho, contestó:

6. ... **C×P**

La respuesta fue:

7. C×C ...

—Abuelo, descuida la dama —dijo el adolescente, con tono reprobador—. Pero no le dejo volver atrás la jugada. —Y tomó rápidamente la referida pieza:

7. ... **A×D**

—Nuestros antepasados también sabían jugar sin la dama —repuso el hombre:

8. A×P+ ...

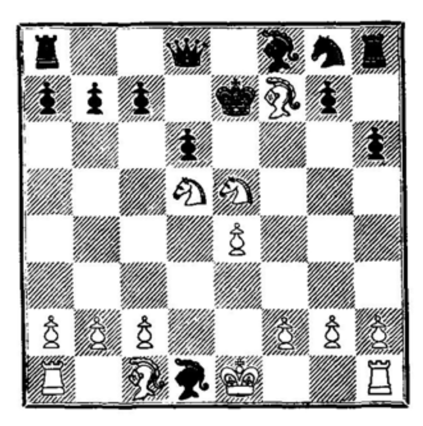
—¿Tuvo antepasados? Pues creí que usted era un antepasado —exclamó Sergei, jugando:

8. ... **R2R**

—Me refería a nuestros antepasados ajedrecistas —contestó el viejo, y:

9. C5D, mate.

Diagrama núm. 2



—¡Mate de Legal! —prosiguió el viejo enjuto de carnes.

Silenciosos, los presentes mantenían fija la mirada en el tablero. Y el joven de la gorra gris respondió con seriedad:

—Es una combinación muy bonita. ¿Cómo ha podido calcularla tan pronto en el tablero?

—No ha sido necesario hacerlo —le contestó el hombre—. Pues hace poco menos de doscientos años que se conoce. Se llama «mate de Legal», nombre del ajedrecista francés que la desarrolló. También es

posible en otro orden de movimientos:

1. **P4R**	**P4R**
2. **A4A**	**P3D**
3. **C3AR**	**C3AD**
4. **C3A**	**A5C**
5. **C×P**	**A×D**
6. **A×P+**	**R2R**
7. **C5D,** mate.	

—Así ganó Legal a su compatriota Saint-Brie, en 1787. Es cierto que pudo haber perdido, si su adversario hubiese respondido con 5. ..., C×C; pero a Legal se le puede perdonar este descuido, pues contaba ochenta y cinco años de edad cuando jugó esta partida.

—Abuelo, ¿conoce usted muchos artificios como ése? —preguntó uno de los circunstantes, que era estudiante y se llamaba Nikolai.

—Bastantes.

—Pues nosotros no sabemos ninguno. ¿Querría usted darnos a conocer algunos?

—Con mucho gusto —contestó el avellanado viejo, quien no era otro sino el autor de este libro.

EL «APETITOSO» PEON

«Con mucho gusto», les dije. Y acordamos reunirnos los domingos; esto se prolongó dos meses, tiempo que permanecí en la ciudad.

Empecé por uno de los artificios más curiosos y efectivos en el que todo ajedrecista ha caído alguna vez; si no, caerá irremisiblemente. Les expliqué:

—Cuando yo contaba doce años de edad frecuentaba nuestra casa un literato, a quien se le tenía por buen jugador de ajedrez. Un día, convenimos en jugar una partida, y me ofreció amablemente las blancas. Con la mano trémula, movía yo las piezas y necesitaba diez minutos para pensar las jugadas. Mi adversario contestaba instantáneamente sin interrumpir el diálogo con mis padres, y parecía no prestar atención al tablero. La partida se desarrolló así:

1. **P4R**	**P4R**
2. **C3AR**	**C3AD**
3. **A4A**	**C5D**

—¿Cómo abandona la defensa de tan importante peón? —exclamé para mis adetros—. Ahora se lo como y le ataco ese otro peón que parece indefendible...

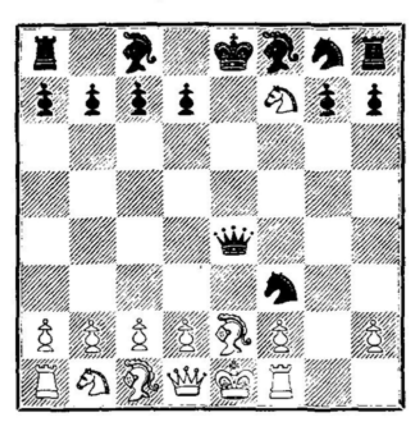
4. C×P **D4C**

—Con lo que amenazó simultáneamente el caballo y el peón 2CR. Pero calculé poder tomar el peón 2AR con el caballo, amenazándole la torre y la dama a un tiempo. Supuse que no se había dado cuenta de ello. Y, aunque se comiese mi peón, yo ganaba una torre:

5. C×PA **D×PC**

—Pero resultó que no podía tomar momentáneamente la torre porque él tomaba la mía y me daba ja-

Diagrama núm. 3



que, tras lo cual se comería mi caballo. Siguió:

6. T1A **D×PR+**

—Aquí no fue posible mover el rey ni cubrirse con la dama. Hubo que hacerlo con el alfil:

7. A2R **C6A,** mate.

—Tanta fue la sorpresa, que me puse colorado y no pude pronunciar una palabra. ¿Cómo pudo suceder? Lo tenía yo todo tan bien planeado: la doble amenaza, los dos peones, el jaque. Y, de pronto... Si hubiéramos jugado una segunda partida, seguro que yo la habría ganado. Por lo que le pregunté con timidez si quería que jugásemos otra; pero el referido literato no quiso. Al parecer, tuvo bastante con aquélla. Me respondió: «Es mejor que analices esta partida, Boris. Trata de hallar los errores que has cometido. Capablanca decía que se puede sacar más provecho de una partida perdida que de cien ganadas...»

ESO DECIA CAPABLANCA

—Me quedé suspenso. ¿Significa que hay que analizar las partidas perdidas? ¡Ya lo creo! Uno debe tomar nota de ellas y, luego, analizarlas solo; y mejor si lo hace junto con otros. Por tanto, sigamos el ejemplo de Capablanca y analicemos este artificio, que es uno de los más cautelosos y sorprendentes. Empecemos por el final: Si en lugar de **6. T1A** se juega **6. C×T,** puede seguir **6. ..., D×PR+; 7. A2R, C×P+; 8. R1A, D×T,** mate. Si se hace el movimiento **5. C4C,** entonces las negras llevan a efecto el doble golpe **5. ..., P4D!,** por lo que las blancas pierden una pieza. Si se juega **5. A×P+,** el rey se sitúa en la casilla 2R y continúan amenazados el caballo, el alfil y el peón 2CR blancos. Y si se efectún el movimiento **5. C3AR,** sigue **5. ..., D×P; 6. C×C, D×T+; 7. A1A, D×P+; 8. C2R.** Tras lo cual las blancas han perdido una calidad y un peón, y su posición no es prometedora ni mucho menos. Resulta, pues, que las blancas han cometido el error ya a la cuarta jugada al picar en el anzuelo, esto es, al tomar el peón 4R. ¿No es así?

—Eso parece —contestó Nikolai, vacilando—; pero, ¿qué otra cosa pueden hacer?

—Pues ir al cambio de caballos a la cuarta jugada, con lo que tienen un alfil en acción y ganan un tiempo; esto supone realizar una jugada más, que no es poco. Tras lo cual, pueden continuar **5. P3AD** y lograr un sólido centro, base para un ulterior ataque, si las negras optan por **5. ..., P×P; 6. PC×P.** Quizá es más lógico atacar el caballo con **4. P3AD.** Y, si **4. ..., C×C+; 5. D×C, C3A; 6. P4D, P3D; 7. A5CR,** queda tendido el lazo; si **7. ..., A5C,** las blancas juegan **8. A×C** y ganan una pieza.

—Y, sin embargo —dijo Sergei—, cuesta creer que no se pueda comer un peón tan «apetitoso».

—Bueno —respondió su amigo—; compruébalo y nos lo demuestras.

—¡Demostraré si se puede comer o no!

¿POR QUE SE HACE LA JUGADA P3TR?

—Decís que el movimiento P3TR es simplemente una pérdida de tiempo en la apertura, y que, a veces, puede ser la causa de perder la partida. Lo comprendo perfectamente. Pero ¿qué hacer? Forzosamente hay que mover éste peón si no se quiere perder en seguida. Veámoslo: **1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A;** tras esto, inténtese jugar **3. ..., C3A** en lugar de **3. ..., P3TR.** ¿Qué ocurrirá?

—¿Qué puede ocurrir? —preguntó Nikolai.

—Pues las blancas jugarán **4. C5C,** tras lo cual no se ve ninguna posibilidad de defender el peón 2AR.

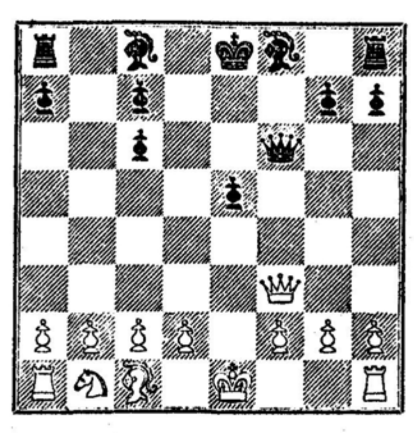
—¿Y por qué no? —repuso Nikolai—. Se puede contestar con **4. ..., P4D.**

—¡Pruébalo!

Y Nikolai jugó **4. ..., P4D,** a lo que Sergei replicó sin vacilar **5. P×P;** luego, siguió **5. ..., C×P; 6. C×PA, R×C; 7. D3A+, D3A; 8. A×C+, R1R; 9. A×C+, P×A.**

—¿Cuál ha sido el resultado? Has perdido un peón y el enroque, y te has quedado con la posición desbaratada. He aquí el sentido de esta combinación: las blancas efectúan

Diagrama núm. 4



dos movimientos seguidos con la misma pieza y deshacen la posición de las negras. Por eso es necesario el movimiento P3TR.

—No —repuso Nikolai—; ha sido un error mío; al darme jaque, no tenía que haberme cubierto con la dama, sino haber retirado el rey a la casilla 3R.

—¿Adónde? ¿A la casilla 3R? ¿Aquí?

Ver diagrama núm. 5.

REGATES PELIGROSOS

—¿Aquí? —insistió Sergei.

—Sí; aquí.

—Bueno; defiéndete: **8. C3A, C3-5C; 9. D4R, P3A; 10. P4D, D3D; 11. P4A, P4CD; 12. PA×P, D1D; 13. 0-0.** ¡Ahora estás perdido! El error ha sido retirar la dama a la casilla 1D.

Ver diagrama núm. 6.

—No me he dado cuenta —respondió Nikolai—, aunque esto no tiene importancia, pues podía haber jugado **8. ..., C3-2R; 9. P4D, P3A; 10. A5CR, R2D.** Envío el rey a casa, y me quedo con una pieza de ventaja.

—No permanecerá mucho tiempo en su casa, porque **11. P×P, R1R; 12. 0-0-0, A3R; 13. C×C, A×C; 14. T×A, P×T; 15. A5C+.**

Ver diagrama núm. 7.

—Ha sido un simple descuido. Tenía que haber hecho otra jugada —respondió Nikolai, y, dirigiéndose a mí—: Dígame: ¿tienen defensa las negras en esta posición? Pues llevan una pieza de ventaja.

Le contesté:

—Posiblemente la tengan en los libros de ajedrez, pero no en el tablero. La primera vez, has dicho que no te habías dado cuenta; la

Diagrama núm. 5

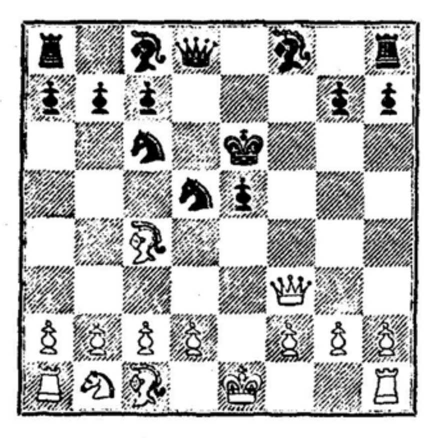


Diagrama núm. 7

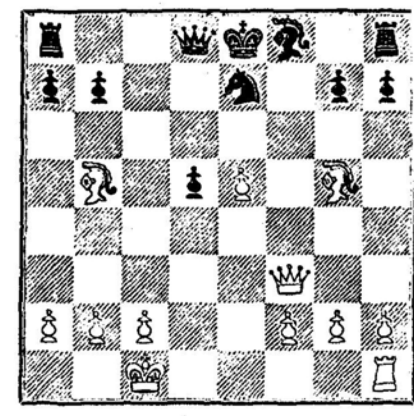
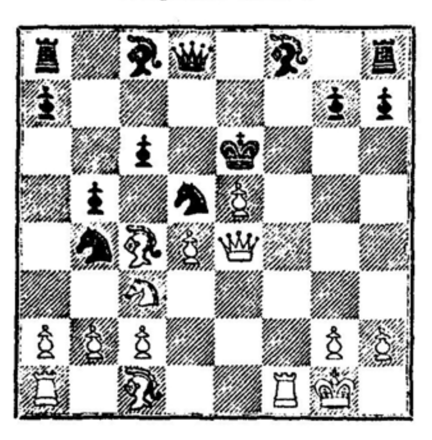


Diagrama núm. 6



segunda, que ha sido un simple descuido. Y yo te digo que a la tercera te sucederá lo mismo.

—Es imposible mantenerse mucho tiempo en esta posición —continué diciendo— si el rey anda de acá para *allá* huyendo del acosamiento de las piezas blancas.

—¿Es posible que las negras no tengan otra jugada que P3TR? —exclamó Nikolai.

—A Chigorin le gustaba mucho esta posición de las negras, aun cuando nunca aplicó el movimiento P3TR.

—Entonces, ¿cómo jugaba Chigorin?

COMPETICION POR TELEGRAFO

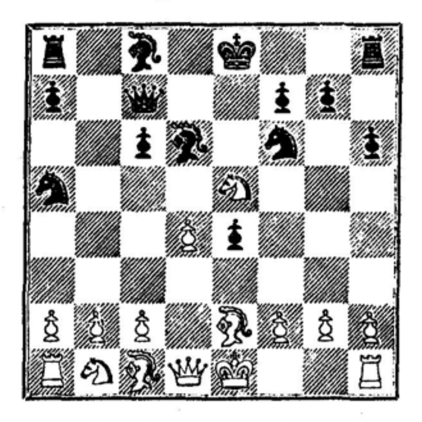
—Jugando las negras, Chigorin sacrificaba un peón en provecho de la iniciativa:

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A4A**	**C3A**
4.	**C5C**	**P4D**
5.	**P×P**	**C4TD**
6.	**A5C+**	**...**

Los peones negros atacan el alfil y el caballo blanco, lo que permite una rápida evolución de sus piezas.

6.	**...**	**P3A**
7.	**P×P**	**P×P**
8.	**A2R**	**P3TR**
9.	**C3AR**	**P5R**
10.	**C5R**	**A3D**
11.	**P4D**	**D2A.**

Diagrama núm. 8



—¿Y qué? —exclamó Sergei—. Como anteriormente, las negras han perdido un peón. ¿Qué han logrado? Aquí no aparece combinación ni celada por ningún sitio.

Le contesté:

—La combinación se realizó en la partida Steinitz-Chigorin, del *match* de 1892, para el campeonato del mundo:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**C3A**
4. C5C	**P4D**
5. P×P	**C4TD**
6. A5C+	**P3A**
7. P×P	**P×P**
8. A2R	**P3TR**
9. C3TR	**...**

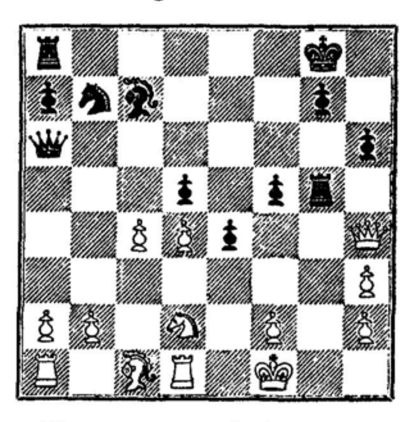
—Este movimiento de caballo fue presentado como novedad por el entonces campeón del mundo Steinitz en su manual *Modern Chess Instructor*, movimiento que defendió fanáticamente.

9. ...	**A4AD**
10. 0-0	...

—Un año antes de este encuentro, Steinitz y Chigorin jugaron un *match* de dos partidas por telégrafo. A la sazón, Steinitz jugó **10. P3D** en esta misma fase de la partida, que perdió sin que le diese tiempo a efectuar el enroque. Pero, en la presente partida, prefirió enrocar.

10. ...	**0-0**
11. P3AD	**C2C**
12. D4T	**A×C**
13. P×A	**D3D**
14. P3D	**C4D**
15. A3A	**A3C**
16. D4TR	**A2A**
17. T1D	**P4AR**
18. A×C+	**P×A**
19. C2D	**T3A**
20. R1A	**P5R**
21. P4D	**T3C**
22. D5T	**T4C**
23. D4T	**D3T+**
24. P4AD	...

Diagrama núm. 9



24. ...	**P×P**
25. P4A	**P6A+**
26. R2A	**P6R+**

Y Steinitz abandonó la partida.

—Todo esto está muy bien —dijo Sergei. Pero ¿cree usted que las negras tienen ventaja en la posición anterior?

(Ver diagrama núm. 8)

—Sinceramente, no lo creo.

—Eso significa que las blancas

pueden jugar dos veces seguidas una misma pieza. ¿No es así?

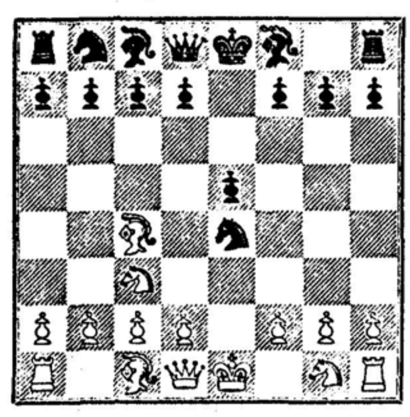
—Sin duda, pueden permitirse ese lujo, particularmente si con ello atacan el rey contrario. Por lo menos, retiran el caballo, si bien resulta que éste ha sido movido de acá para allá, lo cual supone un tiempo de ventaja para las negras. Esto no quiere decir que las blancas pierdan. Por lo demás, han transcurrido sesenta años desde la época de Chigorin, y, en este tiempo, los ajedrecistas han ideado algo nuevo en beneficio de las negras *.

SACRIFICIO APARENTE

—Si las blancas juegan la apertura de alfil rey o la vienesa, surge a menudo la posibilidad de que las negras realicen una «pequeña combinación». Este aparente sacrificio no exige cálculo circunstanciado y facilita la evolución de las piezas menores negras:

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**A4A**	**C3AR**
3.	**C3AD**	**C×P.**

Diagrama núm. 10

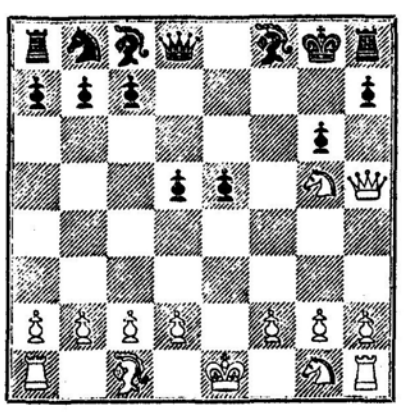


—Si continúan **4. C×C**, sigue **4. ..., P4D; 5. A3D, P×C; 6. A×P.** Y las negras, aunque no han alcanzado mucho, eliminan el peón central blanco, conservan el suyo y pueden movilizar cualquiera de sus piezas menores. Las blancas no tienen ventaja en la apertura.

—¿Se me permite hacer una sugerencia? —preguntó Sergei—. Yo me comprometo a mantener la ventaja de las blancas. ¿Qué necesidad hay de tomar el caballo a la cuarta jugada? Por de pronto, no se nos escapará, aun cuando es un animal retozón. Quizá convendría jugar primero **4. A×P+!** (el signo de admiración pertenece a Sergei), **R×A** y, luego, **5. C×C.**

—Dar jaque es agradable, si bien poco provecho se puede sacar de ello. Porque seguiría, más o menos, **5. ..., P4D; 6. D5T+, R1C; 7. C5C, P3CR.** Materialmente, las fuerzas están equilibradas, y la evolución de las negras es, poco más o menos, igual que la de las blancas.

Diagrama núm. 11



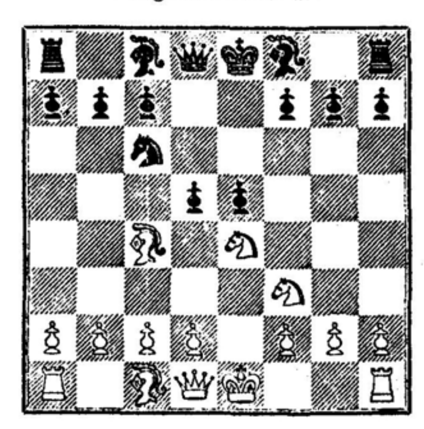
* Ver «La muchacha de Stalislav» y «Cuando se cabalga en un tigre».

—Estos sacrificios aparentes se pueden hacer también en otras aperturas:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**C3A**
4. C3A	**C×P**
5. C×C	**P4D.**

—Si las blancas continúan **6. A3D,** con objeto de tomar el peón después de **6. ..., P×C,** las negras pueden no tomar momentáneamente la referida pieza, sino jugar primero **6. ..., P4A; 7. C3A, P5R.** Tras lo cual se sitúan en buena posición.

Diagrama núm. 12



¡OJO, QUE EL CABALLO SE HA SACUDIDO LA TRABA!

—Me gusta clavar el caballo mediante A5CR —dijo Sergei—; ya lo tenemos trabado. Luego, presionaremos sobre él. Tal vez no ganemos la partida; pero daremos guerra al adversario.

—Todo eso es atractivo y agradable. Pero el caballo puede destrabarse en un momento oportuno y causar no pocos trastornos. Ejemplo:

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P3R**
3. C3AD	**C3AR**
4. A5C	**...**

—Y el caballo ya está clavado.

4. ...	**CD2D!**

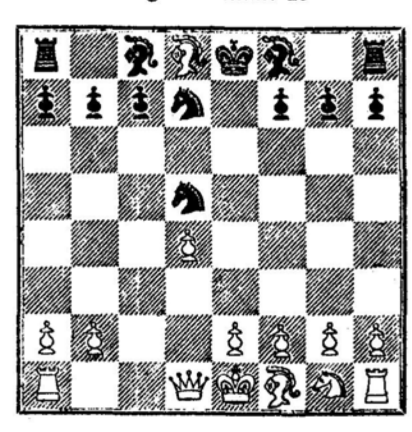
—Es buena jugada y artificio a un tiempo, pues las negras ofrecen a su adversario la posibilidad de tomar dos veces en la casilla 4D y ganar el peón central. ¿Lo tomamos? Tomésmoslo.

5. P×P	**P×P**
6. C×P	**C×C**

—Ya ha salido de la clavada.

7. A×D	**...**

Diagrama núm. 13



—Las blancas han ganado la dama, pero su rey está indefenso. ¿Y si diésemos jaque con el alfil?

7. ...	**A5C+!**
8. D2D	**...**

—*No hay otra solución que entregar la dama, pues cualquier otra jugada no es valedera según las reglas del juego en el ajedrez.*

8. ...	**A×D+**
9. R×A	**R×A.**

—Resultado: las blancas han ganado un peón, y las negras, un caballo.

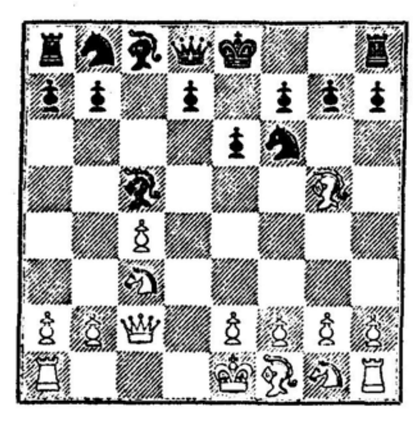
—Pero esto no es debido a que las blancas han trabado el caballo —dijo Sergei.

—Desde luego; lo que ocurre es que han sobreestimado el valor de la clavada. Si detrás del caballo se hubiera encontrado el rey, realmente hubiese sido efectiva. Pero, como se trata de la dama, la negra no es más valiosa que la blanca. Generalmente, el movimiento 4. A5C es bueno; el error está en 6. C×P.

—¿Puede ocurrir que pierda uno la partida si realiza el movimiento 4. A5C?

—¡Ya lo creo! Esta combinación se da en muchas aperturas, tanto abiertas como cerradas. He aquí una de ellas en una partida de la semifinal del campeonato de la U.R.S.S., de 1929:

Diagrama núm. 14



1. P4D	**C3AR**
2. P4AD	**P3R**
3. C3AD	**A5C**
4. D2A	**P4AD**
5. P×P	**A×P**
6. A5C	**...**

Ver diagrama núm. 14.

—El alfil ha llevado a efecto la clavada; mas, de pronto...

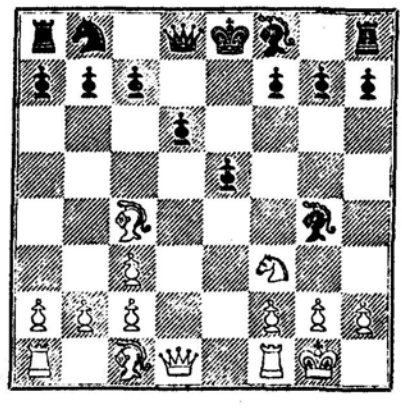
6. ...	**A×P+**
7. R×A	**C5C+**
8. R1R	**D×A.**

—Analicemos otros ejemplos:

1. P4R	**P4R**
2. C3AD	**C3AR**
3. P3D	**A4A**
4. A5C	**P3D**
5. CR2R	**A×P+**
6. R×A	**C5C+**
7. ...	**D×A.**

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AR**
3. A4A	**C×P**
4. C3A	**C×C**
5. PD×C	**P3D**
6. 0-0	**A5C**

Diagrama núm. 15



7. A×P+	**R×A**
8. C×P+.	

UN MENTIS AL CABO DE TRESCIENTOS AÑOS

En revistas y libros de ajedrez antiguos se nos ofrecen muchas partidas que en lugar de llamarse aperturas se llaman *giuoco piano.*

Esta denominación es errónea, porque el juego a paso lento se transforma con frecuencia en un fuerte ataque de Greco, nombre del célebre ajedrecista italiano del siglo XVII.

Este ataque consiste en el sacrificio de dos peones y una torre. Durante mucho tiempo se creyó que dicho ataque estaba basado en una celada; hasta Chigorin compartió esta opinión. Pero, años más tarde, una incidencia restablece el honor del destacado ajedrecista calabrés al demostrarse que no existe tal celada en este ataque. Veamos:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**A4A**
4. P3A	**C3A**
5. P4D	**P×P**
6. P×P	**A5C+**
7. C3A	...

—Las blancas sacrifican un peón. Esta jugada ha sido precisamente tomada por artificio de la variante. En un manual de Dufren-Chigorin, editado en lengua rusa en 1897, se recomienda el movimiento 7. A2D y se hace el siguiente comentario: «No sería ventajoso 7. C3A porque sigue 7. ... C×PR; 8. 0-0, A×C; 9. P×A. P4D y las negras mantienen la ventaja de un peón.»

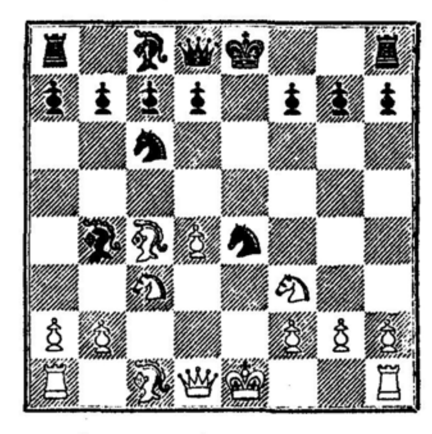
7. ...	**C×PR**

Ver diagrama núm. 16.

—Las blancas parece que están en una situación peligrosa. Sin embargo, Grecó sacrifica un segundo peón y, luego, una torre:

8. 0-0	**C×C**
9. P×C	**A×P**
10. D3C!	...

Diagrama núm. 16



—Sergei, ¿qué te parece si tomamos la torre?

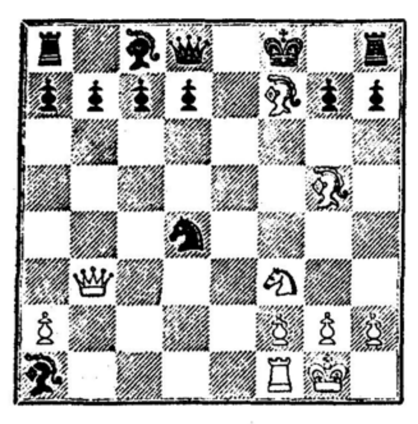
—Creo que deberíamos tomarla.

10. ...	**A×T**
11. A×P+	**R1A**
12. A5C	**C2R**
13. T1R.	

—Y las negras no pueden salvar la dama. En sesiones de simultáneas, tuve ocasiones de jugar partidas así. Después de tomar la torre, las negras pierden inevitablemente la partida. Pero, en una de las referidas sesiones, pasé un mal rato: uno de mis adversarios, a quien yo no podía considerar como un destacado teórico, porque aún no había cumplido los doce años, aplicó esta variante y tomó la torre. Pero a **12. A5C** respondió sin vacilar con **12. ..., C×P.**

—Me quedé suspenso, pues si yo jugaba **13. C×C,** él contestaría con **13. ..., D×A;** y a **14. T1R** seguiría **14. ..., P4D.** Si **13. A×D,** sucedería **13. ..., C×D; 14. A×C, A3A** y las negras lograban superioridad material. No tuve más remedio que aceptar esta variante. Pero la fortuna me sonrió, pues mi adversario descuidó

Diagrama núm. 17



una pieza dos jugadas después. Le dije: «Usted ha realizado una jugada sorprendente al no defender su dama, sino atacar la mía.» «¿Cuándo ha sido? —respondió el muchacho—. No me acuerdo.» Le contesté: «¡Usted acaba de rebatir una combinación de ataque que fue ideada hace trescientos años por el célebre ajedrecista italiano Greco!» Y el muchacho exclamó: «¡Hombre, no me creía tan capaz!» Coloqué de nuevo las piezas y le mostré su genial jugada. «Entonces, usted ha jugado según lo que indica la teoría —respondió mi joven adversario—. Dígame: ¿se puede dar jaque sin guiarse de lo que aconseja la teoría? Pues a mí me gusta mucho dar jaques.» Y jugó las blancas: **13. D3T+**. Aquí, las negras pierden la dama. Tras esto, en poco estuvo que yo soltase un improperio, por el coraje que me causó; pero luego me alegré de esta incidencia, porque el ataque de Greco acababa de pasar por una de las pruebas más difíciles de toda su existencia en aquella partida. ¿Dónde cometen las negras el error? En lugar de tomar la torre deben continuar **10. ..., P4D; 11. A×P, 0-0; 12. A×P+, R1T.**

«GIUOCO FORTISSIMO»

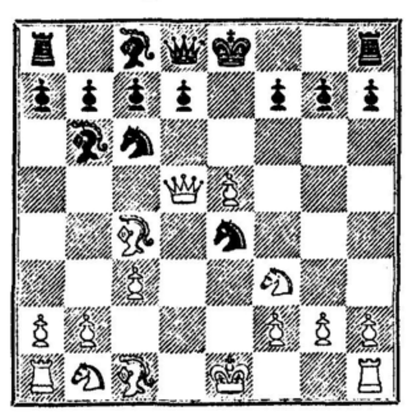
La variante *giuoco piano* ya la conocen; por tanto, pueden adivinar qué significa *giuoco pianissimo*, denominación que se refiere a la variante:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**A4A**
4. P4D.	

Sin embargo, estas dos aperturas no son tan *piano* ni *pianissimo* como puede parecer su denominación. Ejemplo:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**A4A**
4. P3A	**C3A**
5. P4D	**A3C**
6. P×P	**CAR×P**
7. D5D.	

Diagrama núm. 18



Ante la amenaza de mate, las negras pierden un caballo y obtienen a cambio un peón y un jaque.

Generalmente, la retirada del al-

fil a la casilla 3CD no hace más que favorecer la posición de las blancas en la apertura de «juego a paso lento». Los peones centrales blancos avanzan rápidamente y se apoderan de las casillas del frente de las negras:

1.	P4R	P4R
2.	C3AR	C3AD
3.	A4A	A4A
4.	P3AD	C3A
5.	P4D	P×P
6.	P×P	A3C

—¡Adelante! —grita el PD.

7. P5D C2R

—¡Al ataque! —le responde el PR.

8. P5R C5R

Amenaza tomar el peón 2A con una de las dos piezas.

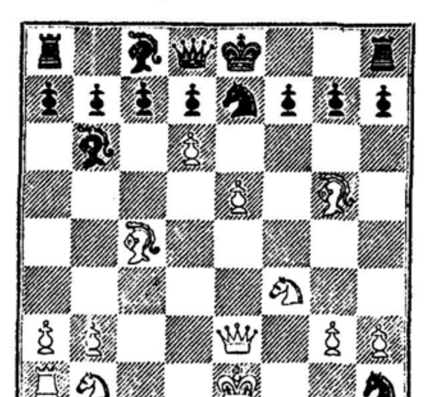
—Quizá sería conveniente volverme al escaque 3R —dice el PR.

—Los peones no retroceden —contesta el PD.

9.	P6D	C×P2A
10.	D2R	C×T
11.	A5CR!	...

Mientras las negras piensan en cómo salvar su dama, suceden acontecimientos decisivos.

Diagrama núm. 19



11.	...	A7A+
12.	R1A	P3AD
13.	A×C	D3C
14.	C5C	T1A
15.	D5T.	

No hay posibilidad de evitar el mate; mientras, los audaces peones blancos han salido incólumes de la lucha.

—Como habéis podido comprobar, nuestros antepasados ajedrecistas tenían un singular concepto del «juego a paso lento». Veamos lo que sucede en el *giuoco pianissimo*:

1.	P4R	P4R
2.	C3AR	C3AD
3.	A4A	A4A
4.	P3D	CR2R
5.	C5C	0-0
6.	D5T	P3TR
7.	C×P	D1R
8.	C×PT+	R2T
9.	C7A+	R1C
10.	D8T, mate.	

Diagrama núm. 20



—Después de **4. ..., CR2R,** las negras tienen poca defensa; pierden un peón y se ven sometidas a un fuerte ataque. El movimiento con-

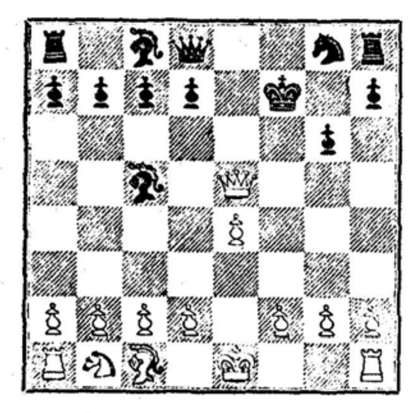
veniente es **4. ..., C3AR** o **4. ..., P3D.**

—¿No podrían las blancas jugar *fortissimo* un movimiento antes? —preguntó Sergei.

—¡Naturalmente! Fijaos:

...	...
4. A×P+	**R×A**
5. C×P+	**C×C**
6. D5T+	**P3CR**
7. D×C	...

Diagrama núm. 21



—¿Y qué se ha obtenido a cambio de la pieza sacrificada? —preguntó Nikolai.

—Dos peones y tres jaques la compensan suficientemente —contestó Sergei—; además, amenazo el alfil y la torre a un tiempo. ¿Qué harás?

—Es cierto, ¿qué hacer? —respondió Nikolai, y a mí—: ¿Es posible que Sergei haya descubierto un nuevo *fortissimo*?

Le contesté:

—Hace muchos años que este descubrimiento fue rebatido por el destacado ajedrecista inglés Blackburne.

7. ...,	**P3D!**
8. D×T	**D5T**
9. 0-0	**C3A**
10. P3AD	**C5C**
11. P3TR	**A×P+**
12. R1T	**A4AR**
13. D×T	**D×P+**
14. P×D	**A×P,** mate.

Ver diagrama núm. 22.

—Todo eso está muy bien —repuso Sergei—; pero no me habéis convencido con esta combinación de Blackburne. Primero, no se debía haber tomado la torre, sino jugar **8. D5D+, A3R; 9. D×PC,** y las blancas hubiesen logrado comer tres peones y dar cuatro veces jaque por un caballo.

—Y, por si fuese poco, continuamos **9. ..., T1C** y, luego, **10. ..., D5T,** con lo que se llega, más o menos, al resultado de la combinación de Blackburne.

—Segundo, ¿por qué hacer el movimiento **10. P3AD?** Aquí es necesario jugar **10. P4D** o **10. D8D,** y aún mejor si se hacen estos dos movimientos. En fin, tengo que comprobarlo.

—En esta situación no hay nada que comprobar —respondió Nikolai—. Porque no se deben sacrificar precipitadamente dos piezas en la apertura; cuanto más que las negras no han alterado los principios de la misma.

—De todos modos, lo comprobaré. Acuérdate del consejo de Capablanca.

UN GENIO, UN CONDE Y UN DUQUE

En octubre de 1859, se representó *El barbero de Sevilla* en la Opera de París. Los palcos y butacas estaban ocupados por *le beau monde* parisiense, entre las que figuraban el conocido duque de Brunswick y el poco conocido conde Isouard. Los dos jugaban bastante bien al ajedrez en aquel tiempo.

A dicha representación asistió el genial Paul Morphy.

En el entreacto, el conde y el

duque invitaron a Morphy a su palco. Desconozco si la actuación de los artistas fue brillante; pero sé que, en el referido palco, se creó una obra inmortal.

Morphy - conde de Isouard y duque de Brunswick

1. P4R	P4R
2. C3AR	P3D
3. P4D	A5C
4. P×P	A×C
5. D×A	P×P
6. A4AD	C3AR
7. D3CD	D2R

Aquí, Morphy podía ganar el peón 2CD; pero las negras hubiesen forzado el cambio de dama, lo que neutralizaba el ataque de las blancas. Aunque es realizable **8. A×P+, D×A; 9. D×PC.** Sin perder tiempo, Morphy terminó la movilización de sus piezas.

8. C3A!	P3A
9. A5CR	...

En cada movimiento, la blancas hacen entrar una pieza en el juego; ahora señorean en el campo de batalla.

9. ...	P4C
10. C×P	P×C
11. A×P+	CD2D
12. 0-0-0!	T1D
13. T×C	...

Las blancas ceden calidad, con objeto de que la otra torre entre en acción sin pérdida de tiempo y asegure la superioridad de fuerzas sobre el punto atacado, al paso que Morphy calculó una variante que le asegurase la victoria. En caso de que hubiese encontrado obstáculos para llevarla a término, podía jugar **13. T3D,** al objeto de continuar luego **14. TR1D,** y tomar el caballo 2D, tras lo cual llevaría dos peones de ventaja.

13. ...	T×T
14. T1D	D3R

Diagrama núm. 22

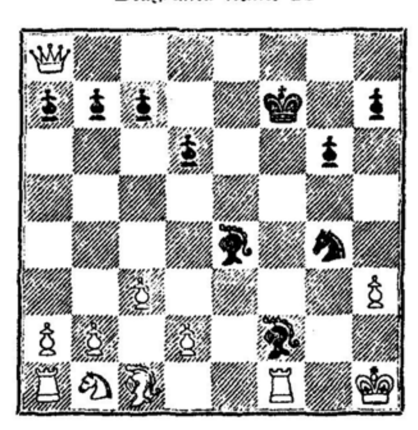
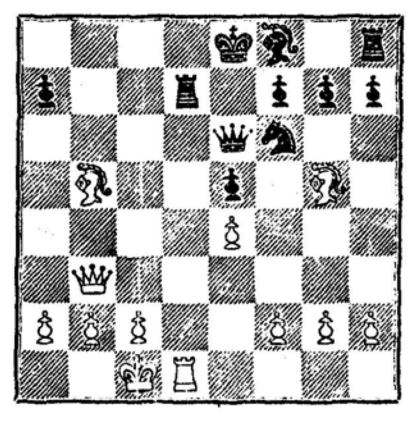


Diagrama núm. 23



—Las blancas dan mate en tres jugadas; pero ninguno de vosotros adivina en qué casilla.

15. A×T+	C×A

Mientras don Basilio cantaba «Y estalló como una bomba...» en el escenario, Morphy jugó:

16. D8C+!!	C×D
17. T8D, mate.	

—Si no hubiera sido por esta partida, nadie hubiese conocido al conde Isouard, cuyo nombre conocen millones de aficionados al ajedrez. De esta manera, un genio inmortalizó a un conde.

—¿En qué consiste el error cometido por el conde y el duque? ¿Por qué perdieron tan pronto la partida?

—Creo que se precipitaron al querer clavar el caballo a la tercera jugada. Era mejor el movimiento **3. ..., C2D** o **3. ..., C3AR.**

LA PEOR JUGADA

—Acabo de conocer la jugada D8C de las blancas, considerada como la mejor que se ha realizado en una partida de ajedrez —dijo Sergei—. Y ¿cuál es la peor?

—He aquí una partida de un torneo:

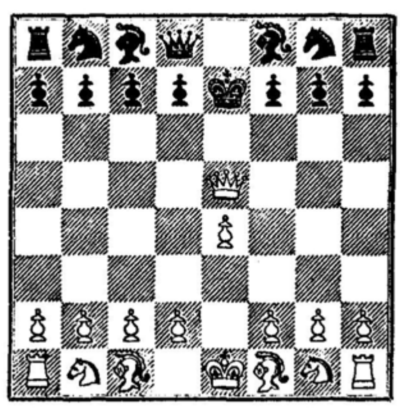
1. P4R	**P4R**
2. D5T	...

—Las negras quisieron mover la dama para defender el peón 4R; pero equivocadamente movieron el rey, por lo que tuvieron que jugar:

3. ...	**R2R**
4. D×P++.	

—La jugada R2R es seguramente la peor de todas las que se han efectuado.

Diagrama núm. 24



LA PARTIDA MAS BREVE

—Esta jugada es la peor, y la partida es probablemente la más corta.

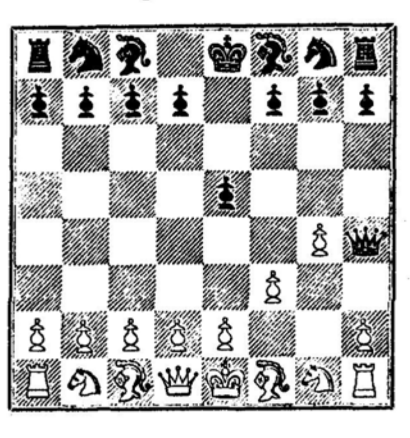
—No; hay otra aún más breve:

1. P4CR	**P4R**
2. P3AR	**D5T**, mate.

—¡Toma! —exclamó Sergei—. Eso está hecho adrede. No hay nadie que juegue tan mal.

—No sé si está hecho con deliberada intención —le respondí—; pero la idea de dar mate con la dama o con el alfil desde esta diagonal surge a menudo. ¿O has olvidado la primera partida que jugaste conmigo?

Diagrama núm. 25



—¿Hay otra partida todavía más corta?

—En la penúltima ronda del torneo de Asia Central, de 1924, Bek-Murat Emir Berdi (a quien se le conoce más por Bekki Berdiev) llevaba a su inmediato adversario, Brenda, dos puntos de ventaja.

Emir Berdi - Brenda

1. P4R **P4R**

«La posición es equivalente —le dijo el ajedrecista turcomano a su oponente—. ¿Conviene usted en que lo dejemos en tablas?»

Luego de haberlo pensado quince minutos, Brenda contestó: «Convenido.»

—Seguro que no hay otra partida más corta que ésta.

—En la partida X. - Ebralidze, de uno de los campeonatos de Georgia, las blancas jugaron **1. P4R.** Transcurría el tiempo, pero Archil Ebralidze no efectuaba su jugada correspondiente; tenía las manos cruzadas y apoyadas contra su pecho y puesta la mirada en su adversario. Luego, suspiró profundamente, escribió en su hoja «me rindo» y la firmó. Su adversario le preguntó: «¿Qué sucede, Archil? ¿Por qué no quiere jugar?» A lo que éste contestó: «Porque mi oponente va sin afeitar, y me causa desagrado mirarle»

—Sí —intervino Sergei—; el ajedrez es signo de cultura. El juez árbitro de la competición debía haberle puesto un cero al adversario de Ebralidze.

DUALIDAD EN UNA SESION DE JUEGO SIMULTANEO O COMO JUGO EL MAESTRO CONTRA SI MISMO

Todos conocen la divertida historieta del hombre al que, casi sin saber jugar al ajedrez, se le ocurrió invitar a Lasker y a Capablanca a una partida por correspondencia, y aseguró que de dos partidas ganaría un punto. El asunto era que el hombre en cuestión jugaría simultáneamente las blancas en una partida y las negras en la otras, y transmitiría las jugadas de un adversario a otro. Si Lasker y Capablanca lo hubieran aceptado, habrían jugado entre ellos dos sin saberlo. Ya ganase un maestro o el otro, el ajedrecista a que nos referimos ganaría un punto.

No sé si logró llevar a término su propósito.

Pero Boris Monov y yo decidimos gastarle otro género de broma al respetable y gran maestro Duz-Jotimirski, que vino a nuestra ciudad para dar una sesión de juego simultáneo. Nuestro propósito era que jugase contra sí mismo, y nosotros le transmitiríamos sus propias jugadas.

Monov se sentó no muy lejos de mí, para poder ver mi tablero; luego, le pidió al maestro que le cediese las blancas, y Fiodor Ivanovich accedió amablemente a su deseo. Comenzó la sesión. Duz-Jotimirski se acercó a mi tablero y jugó **1. P4R,** y fue recorriendo los demás tableros. Monov, que jugaba las blancas, también hizo **1. P4R,** y el maestro replicó **1. ..., P4R.** Luego de haber dado la vuelta, vino a mi tablero, y yo contesté a su primera jugada con **1. ..., P4R,** y él siguió **2. P4AR.** Monov repitió en su tablero la segunda jugada que el maestro había efectuado en el mío, a la que éste replicó con **2. P×P.** De modo que el juego continuó así:

Duz-Jotimirski - Autor

2. ...	P×P
3. C3AR	...

Monov - Duz-Jotimirski

3. C3AR	P4CR

Duz-Jotimirski - Autor

3. ...	P4CR
4. A4A	...

Monov - Duz-Jotimirski

4. A4A	...

Estábamos satisfechos de nuestra ocurrencia; los participantes se reían, y Fiodor Ivanovich afortunadamente no advirtió nada. El sombrío Voznikov, que ocupaba la mesilla inmediatamente a la de mi compañero, apartó un momento la cabeza del tablero y, al enterarse de lo que ocurría, predijo que Monov y yo perderíamos la partida.

«—¡Vaya, qué ocurrencia tienes! —le respondió Monov—. ¿Cómo vamos a perder los dos a la vez? Pues Duz-Jotimirski no puede ganarnos la partida si no la pierde.

»—¿Qué tiene que ver él en eso? —contestó Voznikov—. Estoy convencido de que perderás de un modo u otro.»

Mientras, la partida se desarrollaba a ritmo acelerado; aún no se había llegado a la décima jugada cuando empezó la fase crítica de la misma.

Duz-Jotimirski - Autor

1. P4R	P4R
2. P4AR	P×P
3. C3AR	P4CR
4. A4A	P5C
5. C5R	D5T+
6. R1A	C3TR

«—Escucha —me dijo Monov—: parece que el maestro ha cometido un error. Ahora le haces retirar el caballo y luego avanzas el peón. ¿Qué hará?

»—Precisamente estaba reflexionando sobre ello —le respondí—. Si juega **7. P3CR**, le daré jaque con la dama.»

Sin apartar la vista del tablero, Voznikov dijo:

«—Todo vuestro empeño es inútil; comoquiera que sea, perderéis.»

La partida prosiguió:

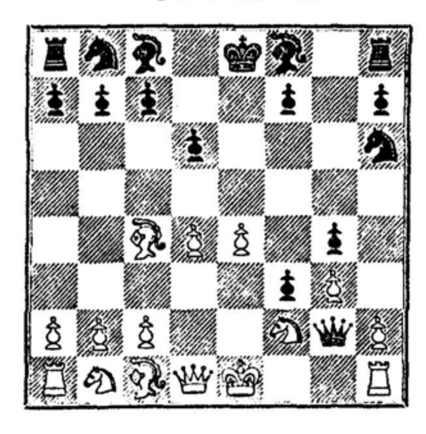
7. P4D	P3D
8. C3D	P6A
9. P3CR	...

Hasta aquí había contestado yo a las jugadas de Duz-Jotimirski con las mismas que él hacía con las negras en el tablero de Monov. Pero, presintiendo la posibilidad de una victoria inmediata, no tuve espera y jugué sin vacilar:

9. ...	D6T+

Lo cosa estaba clara: no podía jugar **10. R1C**, porque le daba mate; si **10. R2A**, seguía **10. ..., D7C+**, y si **10. R1R**, seguía igualmente **10. ..., D7C** y, luego de retirar la torre, le comía los peones 2TR y 3CR.

Diagrama núm. 26



10. R1R D7C
11. C2A.

Ver diagrama núm. 26.

Y Duz-Jotimirski se dirigió hacia el tablero siguiente.

Monov se acercó a mí:

«—Parece que te ha copado la dama.»

Tras lo cual se volvió a su tablero y, al acercarse el maestro, jugó **9. P3CR,** a lo que sucedió **9. ..., D2R.** Monov se desconcertó y no analizó la posición; sólo se acordó de que las blancas habían jugado **10. R1R** en mi tablero, por lo que hizo maquinalmente este movimiento, al que procedió **10. ..., D×P+; 11. R2A, D×P+; 12. A3R, D×A,** y las blancas abandonaron.

Mientras yo contemplaba mi posición y no veía la manera de defenderme de **12. A1A,** vino Duz-Jotimirski; por él supe que esta apertura se llama gambito de Salvio-Silberschmidt, y que la celada C2AR-A1AR hace casi un siglo que se conoce.

De esta manera, Monov y yo perdimos. Nos supo mal, porque podíamos haber realizado dos buenas partidas.

V. LENSKI - O. LARINA

«No hace mucho que tuvimos una grata sorpresa: en la redacción de la revista *La Ilustración Universal* recibimos unas partidas de ajedrez, jugadas cuarenta años atrás entre los personajes de *Eugenio Oneguin,* es decir, entre Vladimir Lenski y Olga Larina... Dichas partidas fueron anotadas por Olga... En todas ellas se da mate a Lenski...»*.

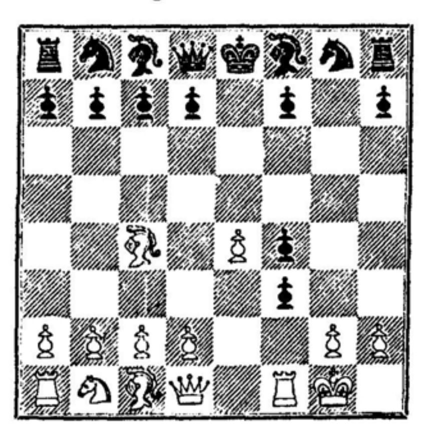
Esto lo escribió Schumov, que figuraba entre los primeros maestros de ajedrez rusos, en uno de los números de *La Ilustración Universal* de 1870. Todo el mudo sabe que Vladimir y Olga jugaban al ajedrez. Pero lo interesante del asunto es que Schumov publicó una de las partidas que jugaron los dos referidos personajes.

Lenski - Larina

1.	P4R	P4R
2.	P4AR	P×P
3.	C3AR	P4CR
4.	A4A	P5C
5.	0-0.	P×C

Lenski juega el gambito de Muzio, apertura al uso en el siglo anterior. Es uno de los pocos casos en que las blancas sacrifican al comienzo de la partida una pieza en provecho del ataque, y lo hacen sin probabilidad de recuperarla en seguida o de dar mate.

Diagrama núm. 27



6. P4D ...

Artificio en el que Olga no cae.

* De un trabajo publicado por I. Z. Romanov, licenciado en Historia.

En esta posición, comúnmente, las blancas toman el peón con la dama y, después del movimiento P4D, toman el peón 5AR con el alfil, con *lo que inician un fuerte ataque* contra el rey negro por la vertical AR. Si Olga hubiera conocido la teoría, hubiese jugado **6. ..., C3AD;** pero optó por comer un peón que no le servía para nada.

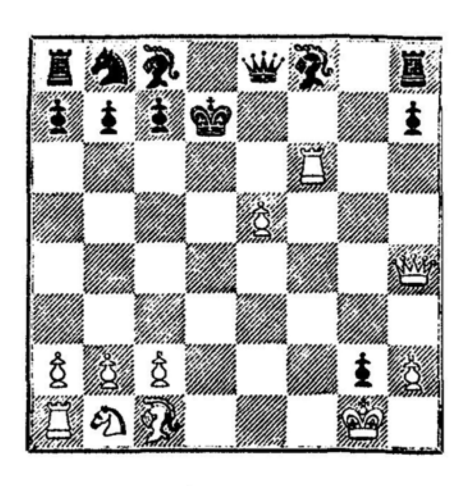
6. ...	**P×P**
7. A×P+!	**R×A**
8. D5T+	**R2R**
9. T×P	**...**

El rey negro está indefenso y las dos piezas de ventaja no mejoran la posición de Olga.

9. ...	**C3AR**
10. T×C	**D1R**
11. D4T	**P3D**
12. P5R	**P×P**
13. P×P	**R2D**

Distraído, Lenski jugó:
14. P×T??

Diagrama núm. 28



«Al advertir que había tomado su propia torre —prosigue Schumov—, Lenski quiso volver atrás la jugada; pero Olga no se lo permitió...»

¡Se da mate en seis jugadas!

ESTUVO DOS DIAS PREPARANDOSE

Los participantes en el torneo esperaban con expectación la partida entre N. Schajov, que recibiría el nombramiento de maestro si la ganaba, y V. Shilin, que quería salir vencedor de la última ronda. Se supo que Shilin estuvo dos días preparándose circunstanciadamente para esta partida. Al fin, decidió jugar la defensa de Philidor. He aquí lo que sucedió:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**P3D**
3. P4D	**CD2D**
4. A4AD	**A2R??**

Este movimiento de las negras ocasiona la pérdida inmediata. Debían haber jugado **4. ..., P3AD.**

5. P×P.

A **5. ..., P×P** precede **6. D5D,**

Diagrama núm. 29

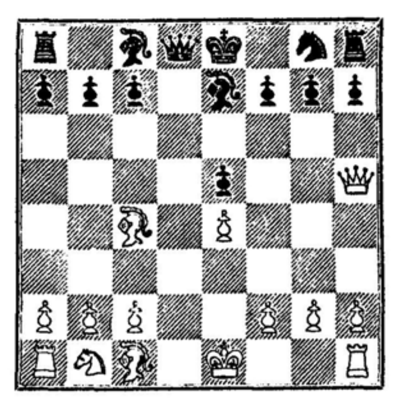
y la negras se encontrarían en una situación sin salida, porque no pueden defender el escaque PAR y pierden una pieza, por lo menos: **6. ..., C3T; 7. A×C, 0-0.** En esta partida, Shilin contestó con **5. ..., C3C** y le costó sólo un peón, aunque perdió la partida.

En el campeonato de Moscú de 1956 actuó brillantemente el joven ajedrecista Libersohn, que actualmente es maestro internacional. En la semifinal de dicho campeonato, logró el número de puntos suficientes para el nombramiento de maestro y alcanzó el segundo puesto en la clasificación general. Cuando sólo hacía un año que le sucedió un caso inaudito:

Estrin - Libersohn

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A4A**	**A2R**
4.	**P4D**	**P3D**
5.	**P×P**	**C×P**
6.	**C×C**	**P×C**
7.	**D5T.**	

Diagrama núm. 30



Las negras se ven forzadas a replicar **7. ..., P3CR,** tras lo cual pierden el peón 4R y su posición es poco prometedora. Tenían que haber jugado **5. ..., P×P** en lugar de **5. ..., C×P.**

¿EN QUE SUEÑAN LOS PEONES?

—La otra noche soñé que yo era un peón —dijo Sergei.

—¿En qué sueñan los peones?

—Pues unos con poder acercarse al rey contrario, y otros, con llegar a ser damas.

—¿Y lo consiguen?

—En los sueños, sí; pero en la realidad... Precisamente, quisiera preguntarle...

—Veámoslo:

Roganov - Komarov
Torneo de los koljosianos, de 1949

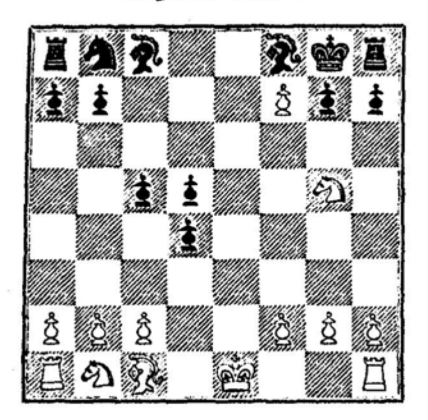
1.	**P4R**	**P4R**
2.	**P4D**	**P×P**
3.	**C3AR**	**P4AD**
4.	**A4AD**	**C3AR**
5.	**P5R**	**C5C**
6.	**A×P+**	**R×A**
7.	**C5C+**	**R1C**
8.	**D×C**	**P4D**
9.	**D3A**	**D2D**
10.	**P6R**	**D2R**
11.	**D7A+**	**D×D**
12.	**P×D.** mate.	

Ver diagrama núm. 31.

—¿Cómo ha podido suceder?

—El primer error ha sido de carácter estratégico: a la tercera jugada no era necesario defender el peón, porque demora la evolución de las piezas. Lo propio es **3. ..., C3AD.** El segundo yerro es de tipo táctico: a la quinta jugada no había necesidad de retirar el caballo, sino efectuar el movimiento **5. ..., P4D,** y a la novena jugada, las negras no

Diagrama núm. 31



debían haber situado la dama en el escaque 2D, sino hacer frente a este audaz peón, que sólo esperaba la oportunidad de poder dar mate.

—No —repuso Sergei—; lo que esperaba era poder transformase en dama.

—Entonces, veamos otra partida:

1. P4R	**P4R**
2. P4AR	**P×P**
3. A4A	**D5T+**
4. P3CR	**P×P**
5. C3AR	**P7C+**
6. C×D	**P×T=D+**

—¡Tras seis jugadas, el peón se ha convertido en dama! ¡Esto sí que es gordo! ¿Cómo ha podido suceder?

—La *primera imprecisión ha sido* jugar **3. A4A** en lugar de **3. C3AR.** Aunque también se puede efectuar el movimiento **3. A4A,** con objeto de dar luego jaque con la dama y situar el caballo en la casilla 3AR. Pero no creo que estos tres movientos sean efectivos. La segunda imprecisión ha sido la jugada **4. P3CR;** en este caso no hay otra salida que mover el rey a la casilla 1A.

UNA COMBINACION UNICA

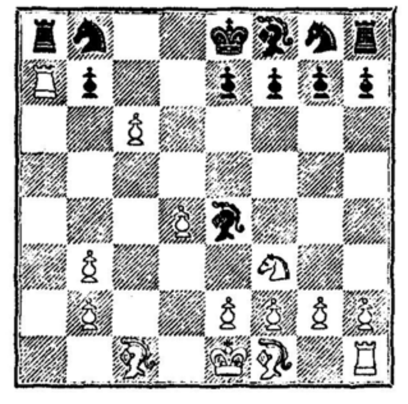
—Es posible que volvamos a encontrarnos con todas las combinaciones y celadas que juntos venímos analizando, ya en partidas de competición o amistosas. Pero hay una que probablemente no vuelva a producirse; mas, dada su belleza y singularidad, os la voy a mostrar.

Schlechter - Perlis
1911

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P3AD**
3. C3AR	**A4A**
4. D3C	**D3C**
5. P×P	**D×D**
6. P×D	**A×C**
7. P×P	**A5R**
8. T×P!!	

Las negras tienen que abandonar. Pues a **8. ...,** **T×T** sucede **9. P7A!!** y aparece una dama blanca en el tablero. Lo inesperado y sutil de esta combinación consiste en que el peón blanco puede transformase en dama, sea en el escaque 8C o en el 8A. Las negras pueden defender

Diagrama núm. 32



ambas casillas, aunque no a un tiempo.

Las blancas logran crear esta situación con la jugada **8. T×P!!**

Perlis no permitió que Schlechter llevase a término esta combinación, pues tras examinar la situación después de **7. P×P**, jugó **7. ..., C×P**, con lo que evitó la pérdida de un peón y apenas faltó nada para que lograse hacer tablas.

—Ahora —dijo Nikolai— recuerdo haber visto esta posición en un pequeño e interesante libro *.

—¿Qué ha facilitado el desarrollo de esta combinación —preguntó Sergei—. ¿Dónde se han equivocado las negras?

—Creo que han movido prematuramente el alfil. Aunque esto se podía haber remediado si se tomaba el caballo antes de cambiar las damas. Transcurridos quince años, Aliojin (Alekhine) consiguió realizar esta idea de Schlechter, aunque en una posición un poco distinta.

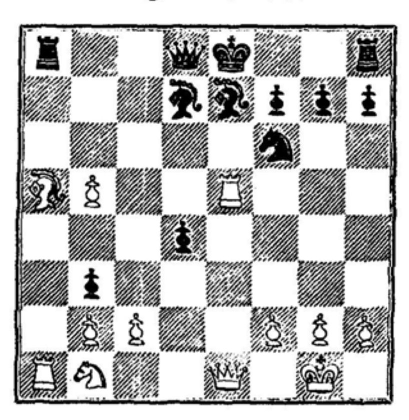
Carranza - Alekhine
Buenos Aires, 1927

1.	P4R	P4R
2.	C3AR	C3AD
3.	A5C	P3TD
4.	A4T	C3A
5.	0-0	P3D
6.	P4D	A2D
7.	T1R	P4CD
8.	A3C	C×PD
9.	C×C	P×C
10.	P5R	...

Las blancas eluden el escollo. Si **10. D×P**, las negras replican **10. ..., P4A** y, tras retirar la dama, el alfil estaría atrapado.

10.	...	P×P
11.	T×P+	A2R
12.	D1R	P4A
13.	A2D	P4TD
14.	P4TD	P5A
15.	P×P	P×A
16.	A×P	...

Diagrama núm. 33



Aquí, para ganar es suficiente **16. ..., T×A; 17. T×T, P×P; 18. T×A+, R1A.** Pero Alekhine quiso más.

16.	...	P×P!
17.	A×D	T×T
18.	T×A+	R1A

Y las blancas abandonaron, pues el peón negro se convierte en dama.

HAZAÑA DE UN PEON NEGRO

En esta partida, un peón realizó una acción heroica: a la decimosegunda jugada, se comió una torre del adversario y se transformó en dama.

Nagy - Balogh
Budapest, 1941

1.	P4R	P4AD
2.	P4CD	P×P

* Ver *Combinaciones y celadas*, de V. I. Sozin, 1929.

Esta apertura, gambito siciliano, es usada a veces por ajedrecistas de estilo austero, para eludir la maniobra de posición, propia de muchas variantes de la defensa siciliana. Su sentido fundamental es desviar el peón AD negro hacia el flanco y formar un sólido centro.

3. P4D	P4R
4. P×P	C3AD
5. C3AR	CR2R
6. A4AR	C3C
7. A3C	D4T
8. D5D	P6C+

Ver diagrama núm. 34.

9. D×D	P7C
10. D3A	...

Parece que las blancas llegan a tiempo para eliminar el audaz peón; pero las negras disponen de más recursos.

10. ...	A5C
11. D×A	C×D

Diagrama núm. 34

Si a **8. ..., P6C+** las blancas hubieran contestado con **9. CD2D**, también habrían perdido, porque **9. ..., D6A; 10. T1A, A6T; 11. D×PC, D×D; 12. C×D, A×T; 13. C×A**, y las negras ganan una calidad.

EL REY DA JAQUE MATE

—Si dar jaque mate con un peón resulta difícil, seguramente que es imposible darlo con el rey.

—No hay nada imposible en el ajedrez. Un rey no puede acercarse al otro rey para darle jaque mate, por supuesto; sin embargo..., he aquí una partida jugada entre el maestro norteamericano Edward Lasker y el maestro inglés sir George Thomas.

—¿Por qué lo llama sir?

—Por cortesía. Posee el título de lord y es un gran ajedrecista, no obstante su avanzada edad, pues esta partida se jugó en 1912.

E. Lasker - G. Thomas

1. P4D	P3R
2. C3AR	P4AR
3. C3A	C3AR
4. A5C	A2R
5. A×C	A×A

Las blancas quisieron abrir el juego mediante el movimiento P4R; por eso, tuvieron que eliminar el caballo negro.

6. P4R	P×P
7. C×P	P3CD
8. C5R	0-0
9. A3D	A2C

Las negras llevan demasiado lento el juego y no advierten la acumulación de fuerzas del adversario que se cierne sobre el flanco del rey. Es mejor forzar la retirada del caballo 5R o cambiarlo antes de efectuar el enroque.

10. D5T	D2R

Ver diagrama núm. 35.

11. D×P+!	...

Sorprendente combinación, cuyo resultado fue hacer peregrinar el rey negro desde el escaque 1CR hasta

Diagrama núm. 35

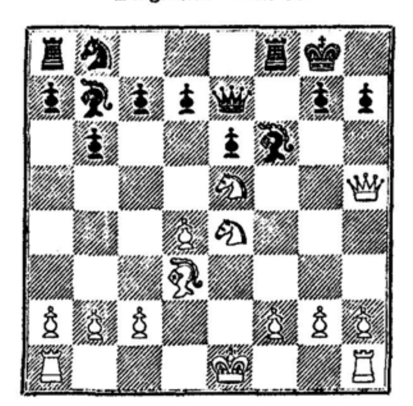
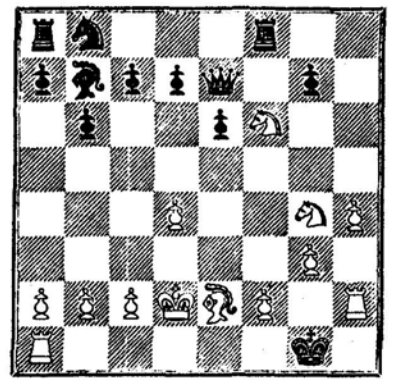


Diagrama núm. 36



el 8CR, en donde se le dio mate. Lo curioso es que **11. C5C** ni **11. C×A+** contribuyen a dar mate.

11. ...	**R×D**
12. C×A+	**R3T**
13. C5-4C+	**R4C**
14. P4T+	**R5A**
15. P3C+	**R6A**
16. A2R+	**R7C**
17. T2T+	**R8C**
18. R2D++	

—De esta manera, el rey blanco dio jaque mate a su colega negro.

—¡En vez de darlo así lo hubiesen podido dar con **18. 0-0-0!** —dijo Nikolai—. ¡Nunca he visto un jaque mate igual!

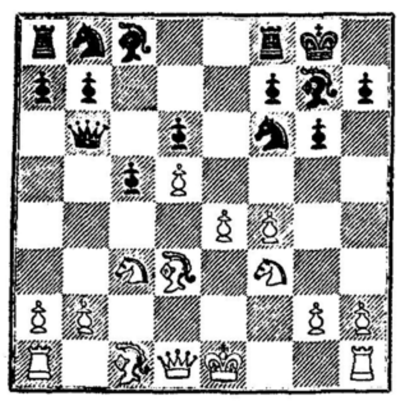
—¡Toma! Eso es poco —intervino Sergei—. En lugar de **14. P4T+** podían haber jugado **14. P4A+, R×P; 15. P3C+, R6A; 16. 0-0,** mate. Por este procedimiento se produce dos jugadas antes y con el enroque corto. No se olvide que hay que procurar dar jaque mate con el menor número posible de jugadas.

TECNICA DE SEGURIDAD DEL JUEGO

—Pero enrocar y dar mate no es la jugada más extraordinaria. ¿Qué me decís del movimiento R3CD de las blancas? En poco estuvo que esta sorprendente jugada se realizase en la partida Horseman - Larsen en el tradicional torneo internacional de 1956-1957, que se celebra anualmente en Hastings.

—No es difícil adivinar que Horseman tuvo intención de efectuar el movimiento D3CD; pero cogió distraídamente el rey en vez de la dama. ¿Qué hacer? No hubo otra solución que moverlo. Pero ¿adónde? Si enrocaba, procedía **10. ..., P5AD+** y las negras ganaban una pieza, por lo que tuvo que jugar **10. R1A** y, tras una heroica resistencia, se dio jaque mate al rey blanco a la trigésima séptima jugada. **¡Es necesario prestar atención a la pieza que se va a mover antes de efectuar su movimiento!** El reputado maestro Korchnoi olvidó esta técnica de seguridad del juego: en la final de campeonato de la U.R.S.S. de 1960, y durante la partida entre Baguirov y él, apareció de pronto «Las blancas han ganado» en el ta-

Diagrama núm. 37

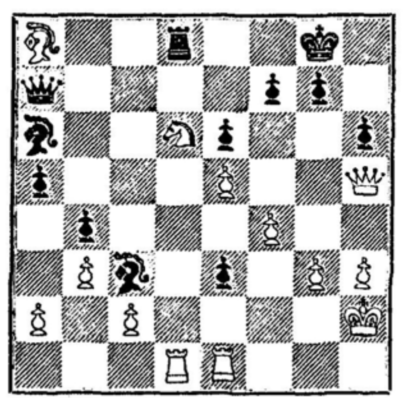


blero en que exhibía la partida. En la sala estalló la risa general y los circunstantes exclamaron: «¡Otra vez se han confundido los anunciadores! ¡Que se muestre la última jugada de las negras!» Pero esta jugada no apareció en el referido tablero. Korchnoi había abandonado y nada más.

—Quizá acusaba falta de tiempo.

—¡Qué va! Todavía le quedaban sesenta minutos de reserva. Luego, en el proscenio apareció P. A. Romanovski, juez árbitro de la competición, y lo aclaró. Resulta que Korchnoi cogió el alfil 3T y lo quiso

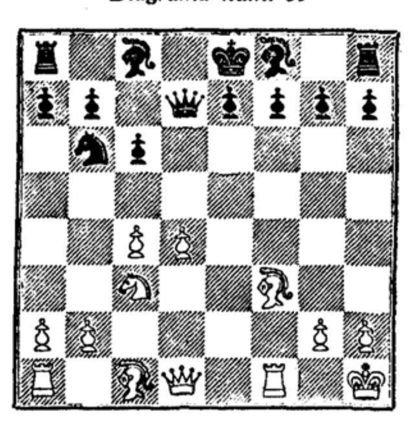
Diagrama núm. 38



situar en el escaque 8R, ocupado por la torre blanca. Pero su intuición ajedrecista le sugirió que su alfil de casillas blancas estaría incómodo en aquel escaque negro, por lo que, tras dar vueltas a la intrusa pieza entre los dedos y mirarla reprobadamente, la volvió a su sitio y... abandonó la partida. Pero lo más sorprendente de esta incidencia es su final: esta inconcebible equivocación no desmoralizó a Korchnoi, que ganó las tres últimas partidas y conquistó el título de campeón.

—En el torneo que se celebró en Budapest en 1926 —proseguí relatando—, y después de la sexta ronda, ocupaba el primer puesto el belga E. Colle. La partida jugada entre Steiner y él en la séptima ronda llegó a la siguiente situación:

Diagrama núm. 39



—En este momento, el rey blanco se cayó del tablero y Steiner lo puso equivocadamente en la casilla 1C en lugar de la 1T, que era el sitio que le correspondía. Y la lucha continuó así:

1.	P5A	C4D
2.	D3C	P3R
3.	A×C	PR×A
4.	A5C	P3A
5.	TD1R+	A2R

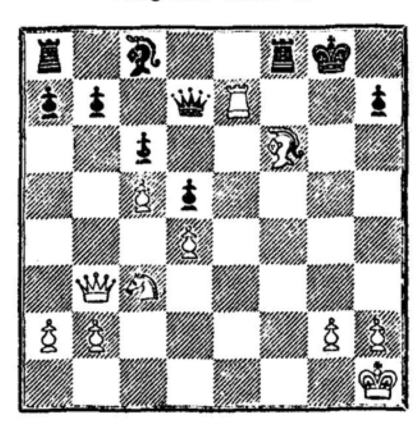
Tras esto, Steiner sacrificó una torre, con objeto de llevar a cabo la siguiente combinación:

6. T×P	**P×T**
7. A×P	**0-0**
8. T×A	**T×A**
9. T×D	**...**

Y Colle se rindió unas jugadas después. La situación de las blancas se hubiera complicado sensiblemente si el rey hubiese sido puesto en el escaque que le correspondía. Pues, tras **8. T×A,** las negras habrían continuado **8. ..., D×T; 9. A×D, T8A++.**

—Todo lo cual se aclaró después de la partida; pero la protesta de Colle no fue atendida. Esta circunstancia le causó tanta amargura que jugó mal las restantes partidas y tuvo que compartir el séptimo y octavo puesto en la clasificación ¡Poned atención en las piezas que puedan caerse del tablero y colocadlas en el sitio que les corresponde!

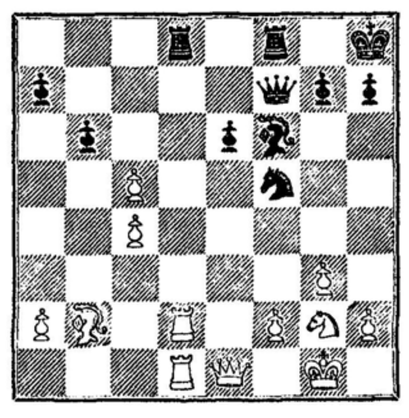
Diagrama núm. 40



¿DONDE HAN IDO A PARAR LAS PIEZAS?

En la partida Przepiorka-Ahues, del torneo de Kecskemet, celebrado en 1926, se llegó a la siguiente situación:

Diagrama núm. 41



Las negras jugaron **1. ..., T×T,** con objeto de cambiar la torre y el alfil, tomar el peón y situar el caballo en el escaque 5D. Przepiorka pudo haber seguido **2. T×T** o **2. D×T.** Mas, al parecer, no debió de gustarle esta rutinaria continuación, por lo que realizó la inesperada maniobra **2. T×A!!?;** esto es, tomó su propio alfil con la torre del adversario.

Ahues decidió gastarle una broma a su oponente y, tras pensar un poco, **2. ..., T×P.** Mientras, Przepiorka advirtió que algo anormal había ocurrido en el tablero. Su situación había empeorado después de haber perdido una torre, el alfil y un peón en el transcurso de una jugada y media. Irguió la cabeza y preguntó a su oponente: «¡Diablos! ¿Dónde han ido a parar mis piezas?» A lo que Ahues contestó amablemente: «La torre negra se la he comido con la cooperación de usted.»

El gran maestro Maroczy, juez árbitro de la competición, paró el reloj y situó las piezas blancas en la posición inicial. La partida prosiguió (después de 1. ..., T×T) y finalizó en esta elegante combinación:

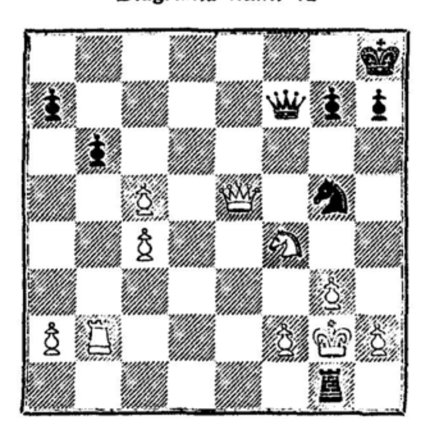
2. T×T	A×A
3. T×A	C5D

Amenaza jaque al rey y a la dama.

4. D4R	C6A+
5. R1T	T1D
6. C4A	C4C
7. D2R	P4R
8. D×P.	

Aquí, Przepiorka cayó en el lazo: *no se puede tomar este peón*, porque 8. ..., T8D+, 9. R2C, T1C+. Y las blancas se rindieron.

Diagrama núm. 42



MATE A LA DAMA

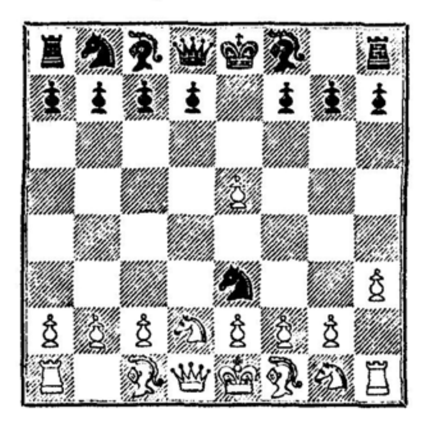
—La dama es una pieza de gran *movilidad y largo alcance; por eso*, no es fácil capturarla. Si el reglamento del juego exigiese dar mate a la dama, y no al rey, se necesitarían para ello cinco damas, por lo menos, supuesto que no hubiesen otras piezas en el tablero. («Con todo y con eso, la partida acabaría en tablas», advierte la lectora Mascha Baranova.) No obstante, se puede dar mate a la dama si está atenazada por sus propias piezas y sus peones. Veámoslo en una partida del compeonato de Francia de 1924.

Gibaud - Lazard

1. P4D	C3AR
2. C2D	P4R
3. P×P	C5C
4. P3TR	C6R

La dama no puede escapar, pues si el peón toma el caballo,

Diagrama núm. 43



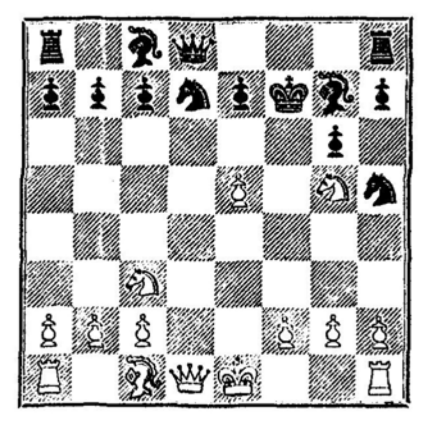
5. P×C	D5T+
6. P3C	D×P++.

He aquí otra partida sobre el mismo tema, perteneciente también al campeonato de Francia, de 1927, celebrado en Chamonix.

Cheron - Polikier

1. P4D	P3CR
2. P4R	A2C
3. C3AR	P3D
4. C3A	C2D
5. A4AD	CR3A
6. P5R	P×P
7. P×P	C4T
8. A×P+	R×A
9. C5C+	

Diagrama núm. 44



Si se retira el rey a la casilla 1R, se da mate a la dama; si lo hace a la 1A, se da jaque simultáneamente a las dos piezas, y si se sitúa en la 1C, procede el movimiento D5D+ y se da el mate en dos jugadas.

Esta variante tiene más importancia de lo que parece. Se puede realizar por transposición de movimientos de la defensa de Ufimtsev:

1. P4D	C3AR
2. C3AD	P3D
3. C3A	P3CR
4. P4R	A2C
5. A4AD	CD2D?
6. P5R	...

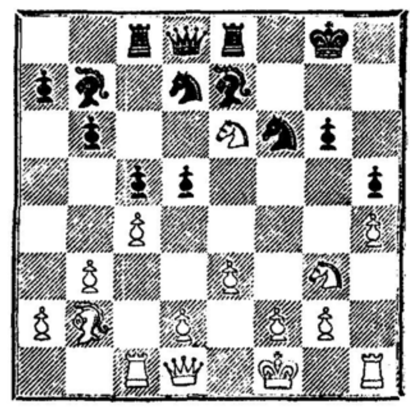
etcétera.

Otra partida sobre el tema de «mate a la dama» que comenzó con maniobras lentas y finalizó en una sorprendente explosión combinatoria:

Head - Gardiner
Match Sussex - Kent

1. C3AR	P4D
2. P3R	C3AR
3. P3CD	P3R
4. A2C	A2R
5. C3A	CD2D
6. C2R	0-0
7. C3C	P4A
8. P4A	P3CD
9. A3D	A2C
10. T1AD	T1A
11. C5C	T1R
12. R1A	P3C
13. P4TR	P4TR
14. A×P	P×A
15. C×PR.	

Diagrama núm. 45



Si a **14. A×P** las negras no hubieran tomado el alfil, sino defendido el escaque 2AR con **14. ..., T1A,** la combinación se hubiese llevado a término con el sacrificio de la dama: **15. D×P!, C×D; 16. A7T** y jaque mate.

El maestro internacional L. Schamkovich consiguió realizar una combinación extraordinariamente artística en una de sus partidas del torneo de 1946. A la sazón, era todavía aspirante a maestro.

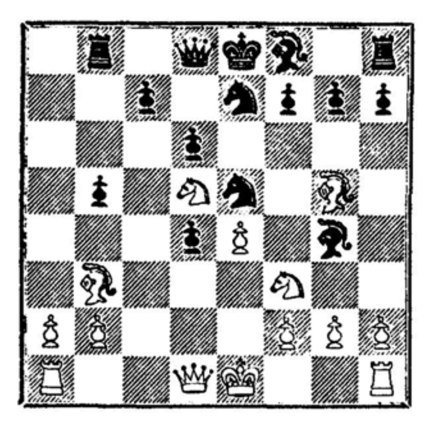
Schamkovich - H.

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A5C	**P3TD**
4. A4T	**P3D**
5. P4A	**CR2R**
6. C3A	**A5C**
7. P4D	**P×P**
8. C5D	**T1CD**

Las negras se apresuran a librarse de la clavada, por lo que disponen el movimiento P4CD.

9. A5CR	**P4C**
10. P×P	**P×P**
11. A3C	**C4R**
12. C×C!	**...**

Diagrama núm. 46

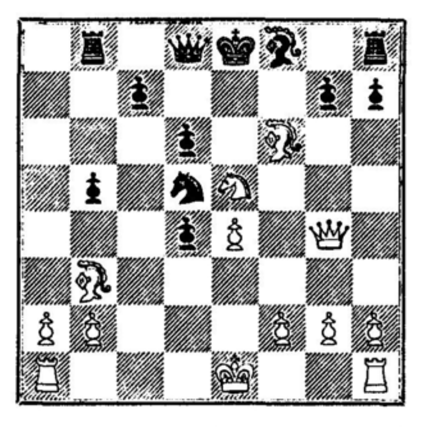


Ya destrabado, el caballo se lanza al ataque contra su colega blanco, clavado en el escaque 3AR.

Sin duda, las negras no pueden tomar la dama, pues **13. C6A+** y **14. A×P++**. Si juegan **12. ..., P×C**, sucede **13. D×A** y pierden una pieza. Por lo que decidieron continuar:

12. ...	**C×C**
13. D×A	**P3AR**
14. A×P!!	

Diagrama núm. 47



Las negras pueden tomar el alfil por tres procedimientos distintos, en cada uno de los cuales las blancas dan jaque mate. A **14. ..., P×A**, sobreviene **15. D5T+** y **16. D7A**, y a **14. ..., C×A, 15. A7A+** y **16. D6R**. Pero el jaque mate más elegante se produce si las negras juegan **14. ..., D×A**, pues **15. D7D!**

Dar mate desde la casilla 7D es un caso singular, porque se trata de un punto sólidamente defendido desde el comienzo de la partida.

—En una ocasión jugué una partida amistosa con el maestro Rudniev. En aquel entonces, Rusia tenía unos doce o quince maestros de ajedrez. Y, aunque Rudniev no era el mejor entre ellos, suponía para mí un gran honor jugar una partida con él. Es de suponer que yo temía este encuentro, aunque, como me había aprendido muchas variantes de la defensa francesa y sabía que Rudniev no estaba muy fuerte en las aperturas, estaba convencido de que a él le costaría trabajo vencerme.

Rudniev - Autor

1. P4R	P3R
2. P4D	P4D
3. P5R	...

—¡Esta jugada es errónea! —exclamé para mis adentros (si bien no lo era ni mucho menos)—. Ahora, forzaré el centro y le atacaré el peón 5R.

3. ...	P4AD
4. P3AD	C3AD
5. C3AR	D3C

—El peón 4D es atacado por tres elementos y está defendido por otros tantos —pensé—. No dispone de más fuerzas con que defenderlo. Efectuaré el movimiento CR2R y, luego, atacaré el peón 5R o el 4D con este caballo, según lo exijan las circunstancias en mis casillas 3CR o 4AR.

6. P×P ...

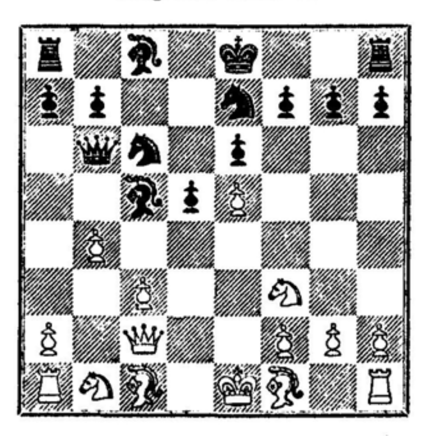
—¡Otro error! —me dije (realmente, esta jugada es bastante deficiente; en esta situación se requiere el movimiento 6. A3D y, si las negras pretenden ganar el peón mediante 6. ..., P×P, procede 7. P×P, C×P; 8. C×C, D×C; 9. A5CD+, y las negras pierden la dama)—. El peón 5R no tiene defensa; me será fácil ganarlo.

6. ...	A×P
7. D2A	CR2R

—Con este movimiento, pensaba yo continuar C3C y tomar el peón 5R. Pero mi adversario jugó.

8. P4CD.

Diagrama núm. 48



—¡Ay! No hubo otra solución que entregar el alfil por dos peones. Mi ataque fracasó y tuve que rendirme unas jugadas después. «No se aflija —dijo Rudniev—, que en esta situación todo ajedrecista opta por jugar CR2R, y todos pierden el alfil. De esta manera, llevo ganados sesenta alfiles desde que juego al ajedrez.» Le pregunté: «¿Incluido el que acaba de ganarme?» El maestro se quedó pensando un instante, transcurrido el cual contestó: «Con el suyo suman sesenta y uno. Estoy convencido de que usted también capturará alfiles en posiciones análogas a ésta. Pues que aquí todos jueguen CR2R es un fenómeno psicológico.» Y tuvo razón. En el transcurso de unos cuarenta años llevo capturados unos treinta

alfiles en el escaque A4D de las negras.

—No se comprende —dijo Sergei— cómo ustedes juegan ateniéndose estrictamente a los principios del juego y pierdan el alfil a la octava jugada.

—Suele ocurrir que una persona va por la calle y es atropellada por un vehículo, aun observando todas las reglas de la circulación —le respondí.

—Entonces, ¿qué hay que hacer para no ser atropellado?

—Mirar en rededor.

—¿Puede usted concretar más?

—Sí; es imprescindible asegurar la posición del alfil con el movimiento P4T y, luego, atacar el peón 5R. Os voy a mostrar otro malogrado intento de ganar ese peón:

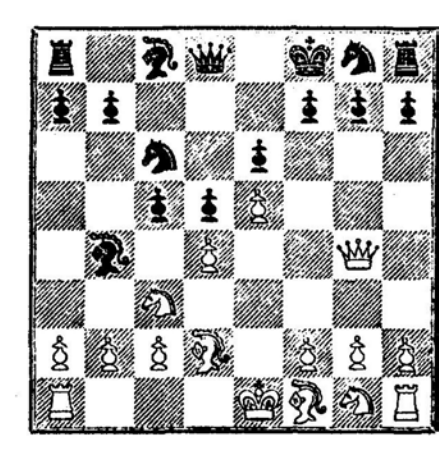
1. P4R	**P3R**
2. P4D	**P4D**
3. C3AD	**A5C**
4. P5R	**P4AD**
5. D4C	**R1A**
6. A2D	**C3AD**

Ver diagrama núm. 49.

—Las negras intentan la ganancia del peón 5R, y las blancas frustran este intento mediante la siguiente combinación:

7. CR2R	**P×P**
8. C×P	**C×P**

Diagrama núm. 49



Parece que las blancas han perdido el peón; mas, de pronto, sucede:

9. C×P+!	**A×C**
10. D×A+.	

Si las negras juegan primeramente **8. ..., A×C** para obstaculizar esta combinación, las blancas la llevan a término por **9. A×A, C×P; 10. C×P+!, A×C; 11. D4C+, D2R; 12. D×D+, R×D; 13. A×C.** En los dos casos, las blancas tienen mejor posición que las negras, aun cuando no exista desequilibrio material.

SI NO ES UNO ES OTRO

—No llego a comprender el sentido de la defensa francesa —dijo Sergei—. Usted nos habla de que es necesario mover los peones de modo que dominen el centro y no obstaculicen el movimiento de las piezas. ¿Qué pretenden las negras en replicar a **1. P4R 1. ..., P3R?** Pues este peón no ocupa su correspondiente casilla central y obstaculiza además la salida del alfil de casillas blancas.

—2AR es el punto vulnerable de las negras en la apertura en el que sucumben muchas veces antes de enrocar. En uno de los análisis que venimos haciendo, efectuaste el movimiento P3TR, con objeto de impedir el salto 5CR del caballo blanco y asegurar el peón 2AR. Por eso, surgió la idea de la defensa francesa, para defender este peón y cortar de raíz el ataque de las blancas contra el rey negro.

—¿Cómo reaccionan las blancas a esta idea?

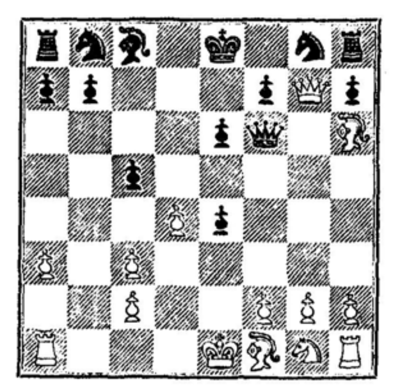
—Como encuentran dificultades para llegar hasta el peón 2AR del adversario, suelen a menudo atacar el peón 2CR. Y, si las negras no juegan con precisión, estos ataques dan, a veces, resultados positivos.

1. P4R	**P3R**
2. P4D	**P4D**
3. C3AD	**A5C**
4. P3TD	**A×C+**
5. P×A	**P4AD**
6. D4C	**P×PR**

Las negras consideran que vale la pena entregar el peón 2CR a cambio del peón central y que su dama puede defender la torre.

7. D×PC	**D3AR**
8. A6TR!!	

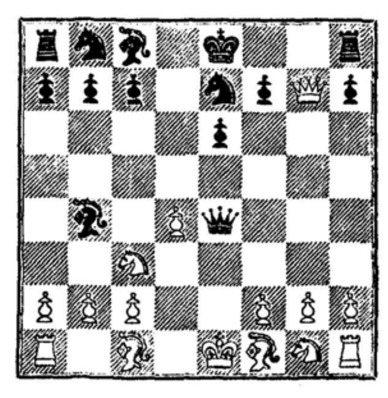
Diagrama núm. 50



Si juegan **8.** ..., **D×D** u **8.** ..., **D×A,** pierden la torre, y si **8.** ..., **C×A,** dejan indefensa la dama. Mientras, persiste la amenaza **9. D×D** y **10. A7C,** tras lo cual las blancas ganan una pieza. A **8.** ..., **R2R** sucede **9. A5CD,** y a **8.** ..., **C2D** sigue también **9. A5CD,** tras lo cual persisten las mismas amenazas, además de la **10. D8A++**. Vamos a ver otra combinación más para atacar el punto 2CR de las negras:

1. P4R	**P3R**
2. P4D	**P4D**
3. C3AD	**A5C**
4. P×P	**D×P**
5. D4C	**C2R**
6. D×PC	**D5R+.**

Diagrama núm. 51



Este admirable plan de aprovechar la clavada del caballo para defender el peón 2TR, atacando el peón 2AD y preparando el movimiento T1C a un tiempo, lo desbarata la jugada **7. R1D!** El caballo blanco se sacude la traba con la ayuda de su rey. ¿Recordáis este procedimiento? Ahora, las negras tienen amenazadas una torre y la dama, y no pueden hacer otra cosa que rendirse. Primero tenían que haber jugado **6.** ..., **A×C+; 7. P×C, D5R+,** si bien las blancas mantienen la ventaja de un peón después de **8. R1D, T1C; 9. D5R.** La equivocación de las negras es haber tomado el peón 5D con la dama.

—Ahora bien —proseguí explicándoles a mis dos jóvenes amigos—, las incursiones de la dama blanca a las posiciones del adversario no siempre terminan felizmente:

1. P4R	**P3R**
2. P4D	**P4D**
3. C3AD	**A5C**

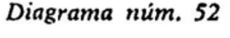
4. P5R	P4AD
5. D4C	C2R
6. D×PC	T1C
7. D×PT	...

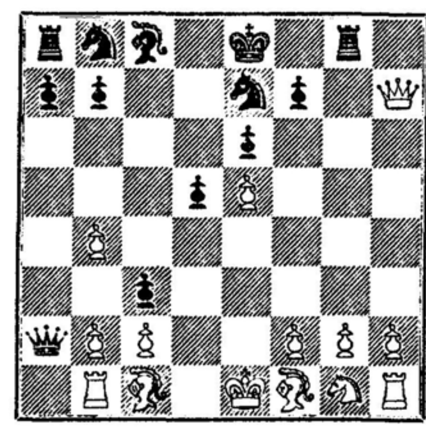
Las blancas han ganado dos peones, y las negras pasan al contraataque:

7. ...	P×P
8. P3TD	D4T
9. T1C	P×C
10. P×A	...

Parece que las blancas han salido del peligro y han ganado un peón. Pero sucede la inesperada maniobra:

10. ...	D7T!


Diagrama núm. 52



Las blancas pierden la torre. Se ha producido una graciosa y simétrica posición de las damas.

EL LOGRO DE LA VICTORIA CON UN MINIMO DE FUERZAS

—El tema sobre la inesperada victoria de la inteligencia y la habilidad sobre la fuerza ha sido popular en el arte y continuará siéndolo. Esta idea la encarnan cuentos populares, como «El caballito corcovado», «David y Goliat»...

—O el «Cocodrilo», de Chukovski —me interrumpió Sergei—. ¿Recuerda cómo Vania Vasilchikov le dice al cocodrilo: «Aunque lo siento por tus cocodrilitos...»?

—Sí; pero el cuento no es más que una fantasía. En la literatura, el autor dispone del sujeto y de la suerte de sus héroes; mas, en el ajedrez, la producción artística es creada por la lucha tenaz, y cada acción de los personajes está cuidadosamente vigilada por el ajedrecista. En este asunto, todo paso que se dé hacia la quimera o el cuento puede tener un resultado fatal. Es sobradamente conocido que la superioridad material, sea en una pieza o en un peón, es casi siempre el equivalente a la victoria. Y estos «casis» son el cambiante que, cual las plumas del ave del Paraíso, destella combinaciones cuando se alcanza la victoria con un mínimo de fuerzas. He aquí una combinación realizada por el genial Richard Réti, en la que no sólo sacrificó un caballo, sino también la dama:

Réti - Tartakower
Viena, 1910

1. P4R	P3AD
2. P4D	P4D
3. C3AD	P×P
4. C×P	C3AR
5. D3D	P4R

De esta manera, las negras quisieron cambiar los peones centrales, con el propósito de facilitar la salida al alfil de casillas negras y lue-

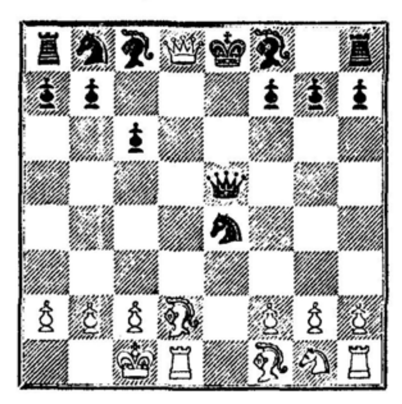
go enrocar. No obstante, las blancas se les adelantan en el desenvolvimiento de las piezas. Era más oportuno aprovechar la prematura salida de la dama blanca y continuar **5. ..., C×C; 6. D×C, C2D,** con miras al movimiento C3A.

6.	**P×P**	**D4T+**
7.	**A2D**	**D×PR**
8.	**0-0-0**	**C×C**

Y así, Tartakower ganó una pieza; sabía que las blancas podían recuperarla, por supuesto, aunque esto le ofrecía la posibilidad de enrocar a tiempo. Mas, de pronto, sucedió algo inconcebible:

9. D8D+!!

Diagrama núm. 53



No hay otro movimiento que **9. ..., R×D; 10. A5C+!!** Si **10. ..., R1R,** la torre da mate, y si **10. ..., R2A,** lo da el alfil.

—¿Seremos capaces de realizar alguna vez una combinación como ésta? —le dijo Nikolai a Sergei.

—Es poco probable —contestó éste—. Pues lo maravilloso no suele repetirse.

—¿Quién sabe? La combinación que tiene por objeto el sacrificio de la dama en el escaque 8D; también se puede efectuar en otro orden de movimientos —les dije—. Veamos esta partida:

Diestl - Rossipall
1900

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**P4D**	**P×P**
4.	**C×P**	...

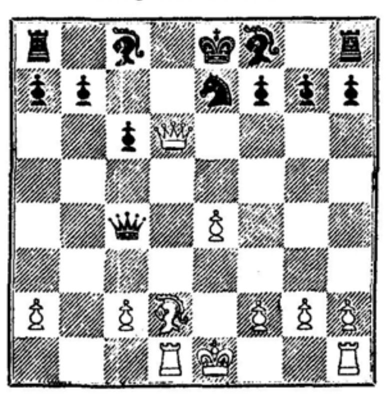
Es la típica apertura holandesa.

4.	...	**C×C**
5.	**D×C**	**C2R**
6.	**A4AD**	**P3AD**
7.	**C3A**	**P3D**
8.	**A5CR**	**D3C**
9.	**D×PD**	**D×PC**
10.	**T1D**	**D×C+**

Las negras han tomado el caballo dando jaque, y se apoderarán de otra pieza; pero las blancas amenazan con dar mate en la casilla 8D.

11.	**A2D**	**D×A**

Diagrama núm. 54



—¿Es que las blancas van a efectuar el movimiento D8D en esta posición?

—¡Naturalmente!

12.	**D8D+**	**R×D**
13.	**A5T+**	**R1R**

y mate. ¿Te gusta?

—Me gusta más la otra combinación —contestó Sergei.

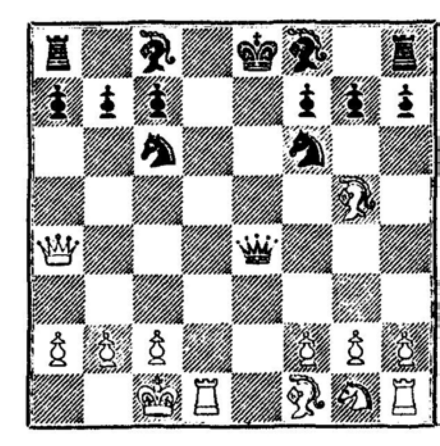
—¿Por qué? Poco se llevan una de la otra.

—En la anterior, el rey negro tiene dos posibilidades de poder retirarse; en ésta, sólo tiene una. Por otro lado, aquí no hay necesidad de sacrificar la dama, pues la jugada **12. A5T** es suficiente para que las negras se rindan.

—¡Estás equivocado! Porque a **12. A5T** procede **12. ..., P3A,** tras lo cual es posible que tengan que rendirse las blancas. Quiero mostraros otra combinación sobre el mismo asunto que se produjo en una de las partidas de una sesión de simultáneas dada por D. Bronstein:

1. P4R	**P4R**
2. P4D	**P×P**
3. D×P	**C3AD**
4. D4T	**C3A**
5. C3AD	**P4D**
6. A5CR	**P×P**
7. C×P	**D2R**
8. 0-0-0	**D×C**

Diagrama núm. 55



9. T8D+!!	**R×T**
10. D×D.	

SOLO UN PEON...

—No todas las combinaciones y celadas tienen por objeto dar mate, ganar la dama o una pieza. Al buen ajedrecista le basta el sacar un peón de ventaja.

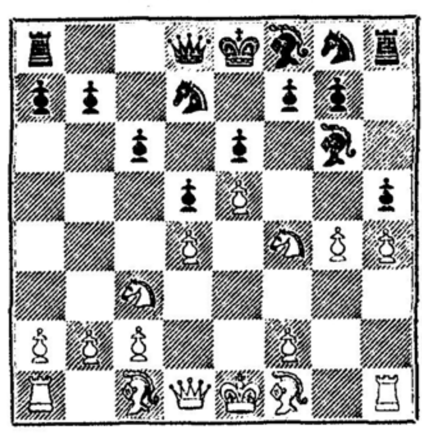
—Seguro que a tales ajedrecistas como nosotros sólo un peón de ventaja es poco para alcanzar la victoria —dijo Sergei.

—Comoquiera que sea, es preferible ganar un peón que perderlo —le contestó Nikolai.

—Os voy a mostrar dos celadas en posiciones similares. En una, las blancas ganan un peón si las negras caen en ella; en la otra, sacrifican un peón en beneficio de la posición. Veamos el primer caso:

1. P4R	**P3AD**
2. P4D	**P4D**
3. P5R	**A4A**
4. C3AD	**P3R**
5. P4CR	**A3C**
6. CR2R	**C2D**
7. P4TR	**P4TR**
8. C4A.	

Diagrama núm. 56



Las negras no pueden tomar el peón 4C porque las blancas tomarían el alfil y dirigirían un fuerte ataque contra el rey. Tampoco es posible **8. ..., A5R,** por **9. P3A** o **9. C×A** y **10. C×PT;** sólo queda la jugada **8. ..., A2T,** a la que sigue **9. C×PT.** Debían haber jugado **7. ..., P3TR** en lugar de **7. ..., P4TR,** lo cual les brindaba la posibilidad de a **8. C4A** seguir **8. ..., A2T,** y no perdían un peón.

Segundo caso:

1. P4R	**P3AD**
2. P4D	**P4D**
3. P5R	**A4A**
4. P4CR.	

Las blancas efectúan esta jugada sin esperar el movimiento P3R de las negras, para las cuales es mejor **4. ..., A2D.** Por otro lado, el peón 4C no embellece la posición de las blancas. Si **4. ..., A3C,** continúa **5. P4T, P4T; 6. P6R.**

Diagrama núm. 57

Con lo que se obstaculiza la evolución del flanco del rey negro. *Ejemplo:* **6. ..., PA×P; 7. A3D, A2A; 8. P5C.**

LA JUGADA PREFERIDA

(Relato del maestro internacional L. Schamkovich)

«En cierta ocasión, vino a verme una ajedrecista conocida mía y me pidió que le prestase mi colaboración en prepararse para una partida de torneo que debía jugar al día siguiente.

»—¿Qué debo hacer para no equivocarme en la apertura, pues mi oponente conoce muy bien la teoría de las aperturas? —me preguntó la ajedrecista en cuestión, a quien llaman Lida.

»—Juegue usted P4R —le aconsejé.

»—Eso es precisamente lo que me da miedo —respondió Lida—, porque ella jugará la defensa de Caro-Kann, que conoce detalladamente y en la que tiene su jugada preferida.

»—¿Qué jugada? —inquirí.

»Y Lida me mostró la siguiente variante:

1. P4R	**P3AD**
2. P4D	**P4D**
3. C3AD	**P×P**
4. C×P	**C2D**
5. A4AD	**C3A**
6. C×C+	**C×C**
7. C3A	**A5C**

»—Discúlpeme —le dije—. ¿Por qué sitúa el alfil en el escaque 5C? ¡Así las negras pierden inevitablemente!

»—Le ruego que no intente disuadirme. Ella siempre juega así; es su jugada preferida.

»Le indiqué cómo debía jugar. Y fui a presenciar la partida en cuestión. La oponente de Lida efectuaba sus movimientos con bastante

Diagrama núm. 58

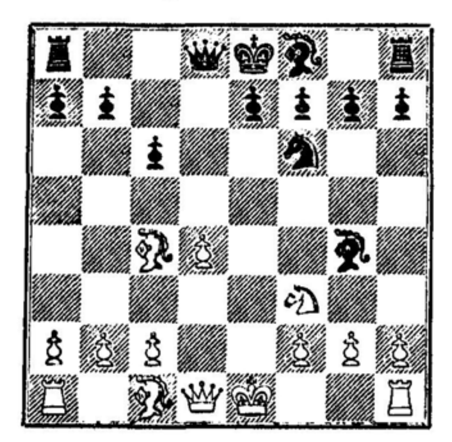
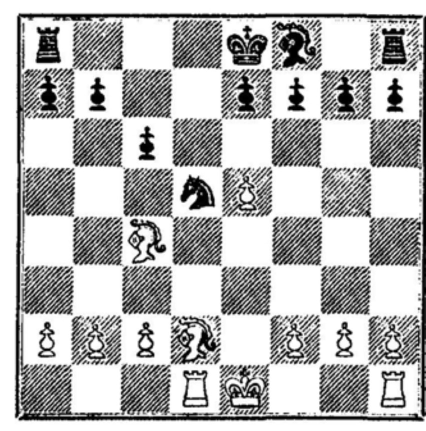


Diagrama núm. 59



rapidez; a la séptima jugada, meditó un momento y, con la seguridad que tiene todo buen conocedor de la teoría, jugó **7. ..., A5C.** Aquí, las blancas pueden elegir la continuación **8. A×P+, R×A; 9. C5R+, R1R; 10. C×A,** o tender el lazo **8. C5R,** suponiendo que las negras continuarán ingenuamente **8. ..., A×D,** a lo que precede **9. A×P,** mate.

»Se comprende que Lida optase por la segunda variante, y lo hiciese creyendo que, si su adversaria efectuaba siempre este movimiento, desconocía esta variante y, sin duda, tomaría la dama. Sin embargo, las negras jugaron **8. ..., D4T+,** por lo que Lida tuvo que replicar **9. A2D, D×C+!; 10. P×D, A×D; 11. T×A, C4D,** y las blancas no ganan siquiera un peón, aunque su posición es algo mejor que la de las negras.

»A **8. ..., D4T+,** se podía haber contestado con **9. D2D** y las blancas obtenían una ligera ventaja.

»Me gustaría saber si la referida ajedrecista continúa con su jugada preferida en la defensa de Caro-Kann —concluye el maestro Schamkovich.»

—A una ajedrecista le gustaba la apertura italiana —les dije a mis jóvenes compañeros.

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**...**

—Como cabe suponer, siempre esperaba la continuación de las negras **3. ..., A4A** o **3. ..., C3A.** Pero una vez le contestaron con **3. ..., P3A,** por lo que, con cierto enojo, le dijo a su oponente: «¿Qué está usted haciedo; no ve que juego la apertura italiana?»

Y SIN MIRARLE...

En una variante de la defensa de Caro-Kann hay una celada muy sutil que termina en mate a la sexta jugada. Es tan inesperada que, a veces, hasta maestros caen en ella. En el torneo internacional de 1950, celebrado en Trzcinsko-Zdroj, Keres jugó la siguiente partida:

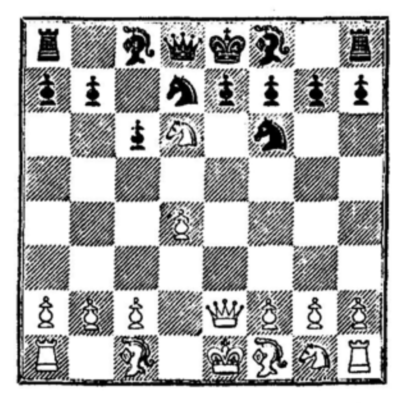
1. P4R	P3AD
2. C3AD	P4D
3. C3A	P×P
4. C×P	C3AR

En esta posición, Keres continuó **5. D2R** y abandonó su asiento, dejando al maestro polaco Arlamovski que pensase. Se dio una vuelta por la sala y, al volver a su mesa, vio que su adversario había efectuado el movimiento **5. ..., CD2D.** Por lo que, de pie ante él y sin mirarle a los ojos, cogió su caballo de la casilla 4R y lo puso despaciosamente en la 6D. ¡Jaque mate!

Esta celada también se puede llevar a efecto en otro orden de jugadas. Ejemplo:

1. P4R	P3AD
2. P4D	P4D
3. C3AD	P×P
4. C×P	C2D
5. D2R	C3A
6. C6D++.	

Diagrama núm. 60



Otro caso más; en éste, el caballo da jaque mate desde otro lado:

1. P4R	P3CR
2. C3AD	C3AR
3. C5D	C×P
4. D2R	C3D
5. C6A++.	

COMO EN EL CINE

—Si viste la película *Sadko*, seguro que te acuerdas de cómo juega Sadko * al ajedrez en el reino de ultramar y gana la partida valiéndose de una combinación en la que sacrifica la dama.

—Me acuerdo. En ella se da mate con un caballo. Me parece que en dicha partida se quiere representar el símbolo del sujeto de la película; se quiere mostrar que se lucha con la habilidad y no con la fuerza. Gracias a su audacia, Sadko vence a sus enemigos y regresa victorioso de aquellos alejados parajes.

—Es posible. Quisiera mostrar esta misma combinación en una partida:

1. P4R	P3AD
2. P4D	P4D
3. C3AD	P×P
4. C×P	C2D
5. C3A	C3A
6. C4-5C	P3R
7. A3D	A2R
8. 0-0	0-0
9. T1R	P3CD
10. D2R	T1R

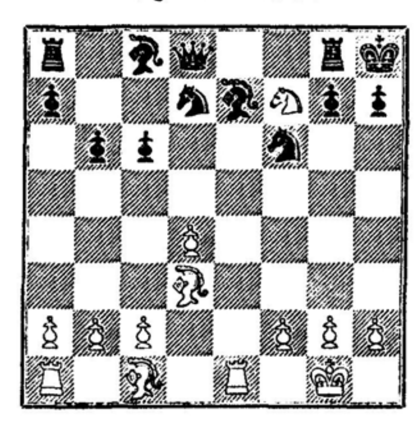
Las negras han hecho este mo-

* Folklore: héroe de los cantos antiguos de Rusia, de ciclo de Novgorod. Vivió en el siglo XII.

vimiento para defenderse de la combinación **11. C×PR,** etc. Pero se ofrece la posibilidad de otra combinación más artística y efectiva:

11. C×PA	**R×C**
12. C5C+!	**R1C**
13. D×P+	**R1T**
14. C7A+	**R1C**
15. C6T+	**R1T**
16. D8C+	**T×D**
17. C7A, mate.	

Diagrama núm. 61



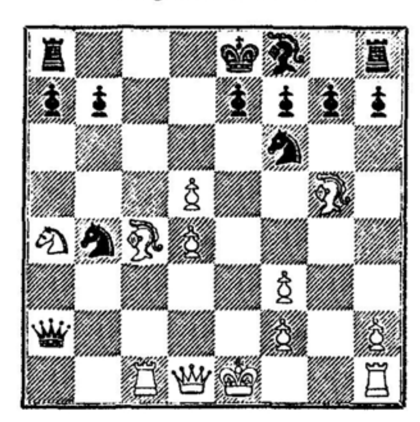
UNA BOTELLA DE VINO Y... UN CERO EN LA TABLA DE LA CLASIFICACION

El reputado maestro Rudolf Spielmann siempre ha gozado de simpatía en nuestro país. Lo llaman el «caballero del gambito de rey». Sus audaces ataques, arriesgados sacrificios y su profundo amor al arte del ajedrez le han distinguido entre los maestros occidentales.

Spielmann participó en el torneo internacional de 1935, celebrado en Moscú, y la suerte lo enfrentó con Botvinnik en la primera ronda.

Tenía yo interés en ver esta partida y me di prisa en llegar al comienzo de la misma; pero me retrasé unos cuarenta minutos, por no poder dejar antes mi trabajo. Subí corriendo la escalera que conducía a la sala donde se celebraba la competición, y pasé la vista por ella. Botvinnik y Spielmann no estaban allí. En el tablero donde se señalan las jugadas se exhibía una extraña posición de la referida partida, bajo la cual se leía: *Las blancas han ganado.* ¿Y había ocurrido esto en el transcurso de cuarenta minutos? ¡Imposible!

Diagrama núm. 62



Luego, Spielmann refirió:

«Durante el viaje de Varsovia a la frontera rusa, uno de los periodistas extranjeros que asistían a la competición me dijo confidencialmente que él había hallado una respuesta adecuada a la variante de Panov en la defensa de Caro-Kann; variante preferida de Botvinnik. El

citado periodista me convenció de tal manera, que parecía como si me hubiese hipnotizado; tanto fue así, que me parecía ser yo la única persona que conocía aquel secreto por el precio de una botella de vino.

»¡Es imposible describir la alegría que me causó jugar las negras contra Botvinnik en la primera ronda! Ya me veía un tanto puesto en la tabla de la clasificación, y efectué las primeras jugadas con más rapidez que reflexión.

»Al decidirme a analizar debidamente mi posición, y ver que mi dama sucumbía sin compensación alguna, me dio un vuelco el corazón. Como me daba vergüenza abandonar tan pronto, la continué haciendo las jugadas de la agonía...»

¡La partida entre el reputado maestro Spielmann y Botvinnik duró media hora!

Botvinnik - Spielmann

1. P4AD	**P3AD**
2. P4R	**P4D**
3. PR×P	**P×P**
4. P4D	**...**

Variante de la defensa de Caro-Kann que Botvinnik solía usar en aquellos años.

4. ...	**C3AR**
5. C3AD	**C3A**
6. A5C	**D3C**

En una partida Botvinnik-Flohr, de la competición de 1939, las negras jugaron **6. ..., P×P; 7. P5D, C4R; 8. D4D, C6D+; 9. A×C, P×A,** y Botvinnik no se apresuró a tomar el peón, sino que jugó **10. C3A!,** consiguió una excelente posición y ganó.

En la presente partida, la primera jugada de la variante que tiende el lazo fue ideada por el teórico Rafer, y era conocida del susodicho periodista extranjero.

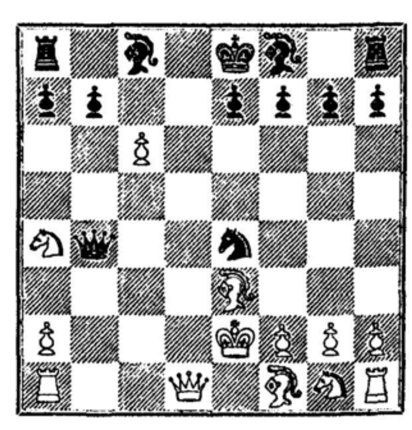
7. P×P	**D×PC**

Todavía podían haberse salvado si **7. ..., CD×P; 8. A3R, P4R; 9. P×P a. p., A4A; 10. P×P+, R2R.**

8. T1A!	**...**

Aquí, Spielmann decidió analizar profundamente su posición, pues Botvinnik hizo una jugada que no había sido prevista en el análisis, hecho tras una botella de vino durante el viaje. Según opinaba el referido periodista, las blancas jugarían **8. C4T, D5C+; 9. A2D, D×P; 10. P×C, C5R; 11. A3R, D5C+; 12. R2R,** y las negras podían iniciar

Diagrama núm. 63



un fuerte ataque, después de **12. ..., P×P.** Pero no pueden tomar el caballo: **12. ..., D×C; 13. D×D, C6A+; 14. R1R, C×D,** porque sigue **15. A5CD!**

Spielmann aún no conocía bien a nuestro Botvinnik. Hasta 1951, no recuerdo que ninguno hubiese logrado atraparlo con una variante estudiada de antemano. Pero puedo decir que se dieron más de una decena de casos en que Botvinnik logró la victoria gracias a su sólida preparación para las aperturas.

Respecto a la presente partida,

Botvinnik previno, según dijo luego, la posible celada 6. ..., D3C - 7. ..., D×PC y encontró en seguida la réplica oportuna.

8. ...	**C5CD**
9. C4T	**D×PT**
10. A4AD	**A5C**

Jugada «de la agonía». Quedaba todavía el recurso de esta última e ingenua celada **10. ..., D6T,** contando con que las blancas jugase **11. T1T??**, para continuar luego **11. ..., D×T; 12. D×D, C7A+.** Pero las blancas hubiesen contestado, por supuesto, con **11. T3A,** y las negras no tenían otra solución que entregar el caballo para salvar la dama y su posición hubiese sido desesperanzadora.

11. C3AR	**A×C**
12. P×A.	

En este momento apareció en el tablero donde se señalan las jugadas la inscripción: *Las blancas han ganado.*

Las negras pueden aplicar esta variante sin temor alguno; sólo es necesario no continuar **6. ..., P×P,** como hace Flohr, ni **6. ..., D3C,** como juega Spielmann, sino **6. ..., P3R;** luego, se puede continuar **7. C3A, A2R,** etc.

CUANDO SE CABALGA EN UN TIGRE...

El prematuro ataque de la defensa de los caballos **1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. C5C** no inspira demasiada confianza. Pues, aunque no hay manera de encontrarla, tiene que haber una defensa adecuada. En el transcurso de muchos años, se vino considerando como única defensa la jugada **4. ..., P4D;** pero, más tarde, se intentó rehabilitar el atajante contraataque **4. ..., A4A?!** Veámoslo en la siguiente partida:

Rutka - Viesioli

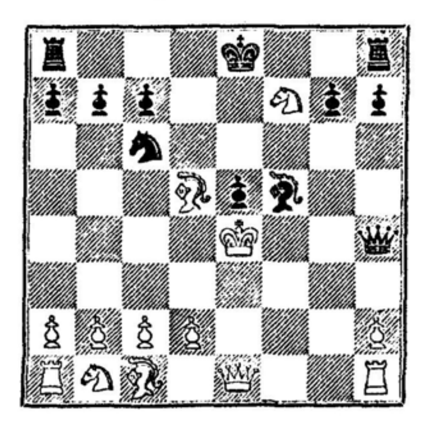
Praga, 1950

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**C3A**
4. C5C	**A4A**
5. C×PA	**A×P+!**
6. R×A	**C×P+**
7. R3R	**D2R**
8. R×C	...

Las blancas han ganado dos piezas y amenazan la torre del adversario. Sin embargo..., ¡estos «paseos» del rey son peligrosos!

8. ...	**D5T+**
9. P4CR	**P4D+**
10. A×P	**A×P**
11. D1R	**A4A+!**

Diagrama núm. 64



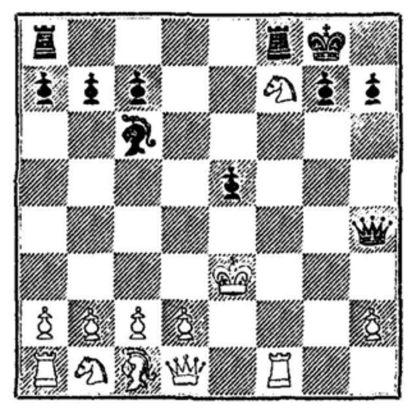
Si toma el alfil, se da mate en dos jugadas, y si se retira a la ca-

silla 3A, es mate dentro de tres jugadas.

—Pero las blancas podían haber jugado mejor.

—No lo discuto. Las blancas siempre pueden jugar mejor, y lo mismo se puede decir de las negras. Por ejemplo: **11. A×C+, A2D+; 12. R3R, A×A; 13. T1A, 0-0**, y, de nuevo, las blancas tienen dificultades.

Diagrama núm. 65



—Y antes de eso podían haber jugado **9. R3R**, pero sucede **9. ..., D5A+; 10. R2R, D×A+**, y luego, **11. ..., D×C**, tras lo cual no cesa el ataque de las negras, y las blancas han cedido su ventaja material.

—Eso no me convence —dijo Nikolai.

—Pues a mí me gusta la posición de las negras —repuso Sergei—. ¡Analicémosla!

Y los dos se sentaron al tablero:

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**C3A**
4. C5C	**A4A**
5. C×PA	**A×P+**
6. R1A	**...**

—¿Por qué no tomas el alfil? —le preguntó Sergei.

—Estamos jugando al ajedrez y no a las damas. Lo tomaré cuando lo crea oportuno.

—Sólo tengo un movimiento, que es

6. ...	**D2R**
7. C×T	**P4D**
8. P×P	**...**

—Y ahora, ¿cómo continuar?

A Sergei le indiqué el movimiento **8. ..., C5D.**

—¡Hombre! —exclamó Nikolai—. Me habéis entregado la torre y el peón central; y ahora queréis entregar el alfil. ¿No es arriesgar demasiado?

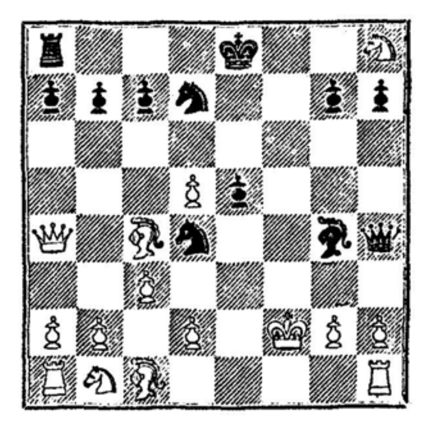
—Cuando se cabalga en un tigre el mayor riesgo que se puede correr es apearse.

—Está bien —respondió Nikolai—; ¿no se os ocurrirá sacrificar también el caballo?

9. P3A	**A5C**
10. D4T+	**C2D**
11. R×A	**D5T+**

Y las negras inician un ataque arrollador.

Diagrama núm. 66



En su tiempo se dijo del reputado maestro Tartakower que era el mejor periodista entre los ajedrecistas y el mejor ajedrecista entre los periodistas.

Y de Salo Flohr se puede decir que es bastante buen periodista, porque es ingenioso y ocurrente tanto en los folletines que escribe como en su vida particular.

En el torneo de 1949, competición que organiza anualmente la sociedad Bolschevik, Flohr llegó a una situación desesperanzadora en la partida que jugó contra su oponente H., aspirante a maestro, y vio que la perdía. Pero su contrincante, al no ver la forma de ganarla, decidió dar jaque para hacer tablas. Tras darlo, hizo un gesto indicando que lo eran porque el jaque continuo era inevitable. Por su parte, Flohr movió la cabeza dando a entender que se rendía. Los dos hicieron las correspondientes anotaciones en sus respectivas hojas, tras lo cual Flohr le estrechó la mano a H. y lo felicitó.

«¿Por qué me felicita, Salomón Mijailovich? —le preguntó su oponente—. Creo que podía contar con algo más que con el empate, pues mi posición no ha sido tal mala.»

Flohr se dio cuenta en seguida de lo que sucedía, y respondió: «Entonces, admitamos que usted me ha felicitado a mí.»

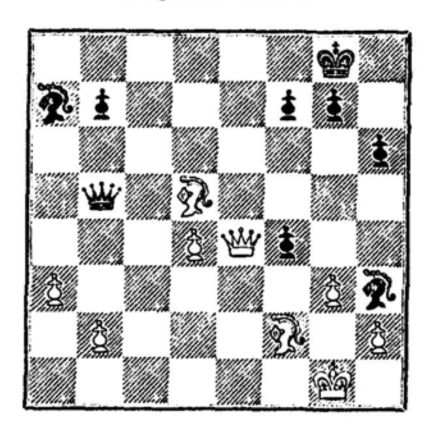
Y tachó lo de «me rindo» en su hoja y escribió «empate».

En la partida de un torneo, celebrado en Suiza, jugada entre él y Grob se llegó a esta posición:

Flohr, que jugaba las blancas, se rindió. Lo que sucedió después de la partida fue descrito de manera hipotética por un folletinista que escribía con el seudónimo de *Farcbery*:

«*Es probable que Grob le dijese* a Flohr:

Diagrama núm. 67



»—¿Por qué se ha rendido, maestro? ¿Es que no tiene gana de continuar?

»—Tengo y mucha; aún continuaría un par de horas más. Lo que ocurre es que se da mate a mi rey dentro de una o dos jugadas.

»—¡Ah, es por eso! —respondería Grob—. Pensé que tal vez le desagradaba mi apellido *. Si temió que le diesen jaque mate a su rey, no tenía por qué abandonar tan pronto, sino mover el rey a la casilla 1T y luego defenderse del jaque con el movimiento A1C.»

Transcurridos seis años de haberse jugado esta partida, Farcbery descubría que Flohr se precipitó al abandonar tan pronto.

Sin embargo, el destacado maestro Bronstein advirtió que, después de **1. R1T; D8A+; 2. A1C, A×PD; 3. D×A, P6A!**, surge la terrible amenaza **4. ..., A7C** y mate. Si **4. A×P+, R×A**, el rey negro se de-

* Grob significa ataúd en ruso.

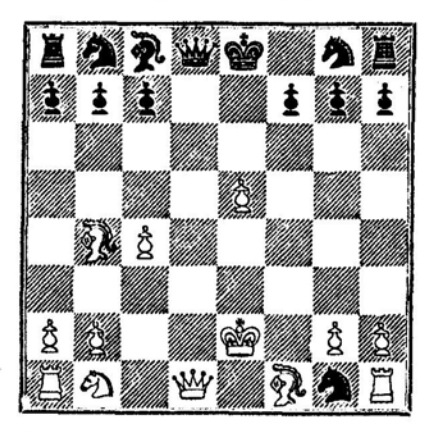
fiende de los jaques así: **5. D5D+, A3R; 6. D×PC+, R3A,** o así: **5. D4A+, R1C; 6. D8C+, R2T** *.

Bronstein se lo contó a Flohr, que respondió: «¡Lo ve! Ustedes han estado seis años pensando si rendirse o no. *Y yo me rendí en seguida.*»

ERRATA EN EL DIAGRAMA

Sergei se presentó con un diagrama, sacado de una revista de ajedrez muy vieja.

Diagrama núm. 68



—Lo he encontrado en la mesa escritorio de mi abuelo; fue muy aficionado al ajedrez. Pero no comprendo por qué guardó este diagrama. Tal vez lo hiciera por tratarse de una curiosidad. Fijaos: aquí hay un caballo negro en lugar de uno blanco. No cabe duda de que es una errata.

—Por supuesto —repondió Nikolai—; pero ¿dónde está el otro alfil de las negras? ¡No pueden haber situado el caballo en esta casilla cuando se han efectuado sólo seis jugadas! Entonces, ¿para qué imprimir este diagrama?

—Desde luego, es una errata —intervino un joven que se reunía con nosotros—. Esa pieza es el alfil negro que se ha comido el caballo; y ahora las negras amenazan con el movimiento A5C.

—Quizá no es una errata; tal vez se trata de un peón que se ha transformado en caballo —les dije.

Se echaron a reír:

—¿Cómo han podido las negras llegar a esta casilla sin haber movido una sola pieza? Si hubieran entrado un peón, lo hubiesen conver- en dama y no en caballo.

—Hay una interesante apertura que se denomina contragambito de Albin:

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P4R!?**

Las negras no aceptan el peón que se les ofrece, sino que sacrifican el suyo central. ¿Para qué?

3. PD×P	**P5D**

Para obstaculizar el desenvolvimiento de las fuerzas del adversario; mientras, se les puede presentar la oportunidad de recuperarlo en el transcurso de la partida. Por lo pronto, las blancas no pueden llevar a cabo el movimiento C3AD. Quisieran dar salida al alfil de casillas blancas; pero es peligroso...

—No veo ningún peligro —dijo Sergei—. ¿Es que no se puede jugar **4. P3R?** Si las negras toman el

* Muchos lectores me indicaron en sus cartas, dirigidas a mí, que las blancas no deben tomar el alfil, sino continuar 3. D8R+, R2T; 4. A4R+. Sin embargo, después de 4. ..., P4A, no se ve posibilidad alguna de continuar el ataque.

peón, hacemos el cambio de damas y luego continuamos con A×P. Tras lo cual, las blancas han ganado un peón y las negras han perdido el enroque.

—¿Y si las negras no lo toman?

—Entonces, me como el suyo a la jugada siguiente.

—Veámoslo:

4. **P3R**	**A5C+**
5. **A2D**	**P×P**

—Me como el alfil:

6. **A×A**	**P×P+**

—Las blancas no pueden comer el peón, porque pierden la dama. Hay que mover el rey.

—Movámoslo:

7. **R2R**	**P×C=C+**

—El peón se ha transformado en caballo y da jaque. Si se hubiera convertido en dama, las blancas habrían efectuado los movimientos D×D+ y T×D. Pero aquí no pueden tomar el caballo, pues amenaza la jugada A5C+. No hay más escapatoria que mover el rey.

8. **R1R**	**D5T+**
9. **P3C**	**D5R+**

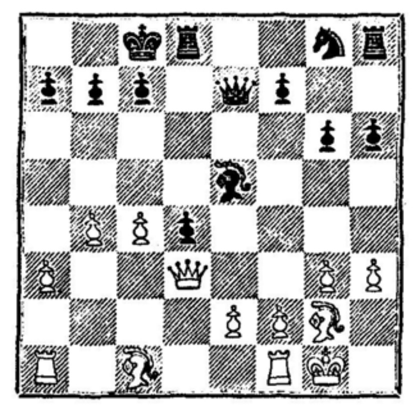
Si **9. R2D,** sucede **D5D+.**

—Ahora comprendo por qué mi abuelo guardó este diagrama —dijo Sergei, ufano.

—¿Cómo tenían que haber jugado las blancas?

—Si lo hacen con precisión, pueden obtener ventaja. Por ejemplo: en lugar de **4. P3R** es mejor **4. C3AR, C3AD; 5. P3TD!,** con objeto de obstaculizar el movimiento **5. ..., A5CD.** Luego, se puede continuar así:

Diagrama 69



5. ...	**A5CR**
6. **CD2D**	**D2R**
7. **P3T**	**A×C**
8. **C×A**	**0-0-0**
9. **D3D**	**P3TR**
10. **P3CR**	**P3CR**
11. **A2C**	**A2C**
12. **0-0**	**C×P**
13. **C×C**	**A×C**
14. **P4CD.**	

Las negras han recuperado el peón; pero su situación es peor que la de las blancas.

—¿Son obligatorias estas jugadas?

—No, no lo son. La partida se desarrolló así.

—¿Quiénes la jugaron?

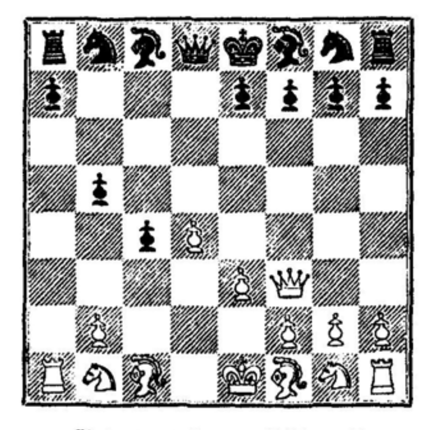
—Lasker y Aliojin (Alekhine), en 1914.

LA CELADA AUTOMATICA

—Si jugáis el gambito de dama **1. P4D, P4D; 2. P4AD** y véis que vuestro adversario mira con cierta confusión, ya a vosotros, ya el peón, como si se preguntase: «¿Por qué entregan las blancas ese peón?», y lo toma sin vacilar, podéis contar con que habéis ganado una torre.

Este artificio actúa sin fallo alguno, cual un autómata, y se consuma dentro de las siguientes jugadas: **2. ..., P×P; 3. P3R, P4CD; 4. P4TD.** Tras esto, vuestro adversario verá que, si toma el peón, se le desmorona la posición de sus peones; también ve la inconveniencia del moviento **4. ..., P3TD,** porque **5. P×P.** «¿Y por qué no jugar **4. ..., P3AD?»**, piensa él. Pero a este movimiento sucede **5. P×P, P×P; 6. D3A,** y las negras se horrorizan al darse cuenta de que pierden, o la torre, o el alfil, o el caballo.

Diagrama núm. 70



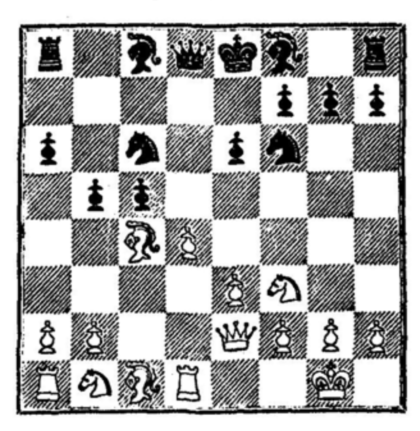
—Si juegan **5. ..., D4D** o **5. ..., A2C,** pueden escapar relativamente bien. Pero no sucede así en la práctica, pues, si han efectuado el movimiento P3AD, toman automáticamente el peón blanco 5CD.

—¿Significa que no se puede comer el peón A4D en el gambito de dama?

—Se puede tomar, aunque yo nunca lo tomo. El error no consiste en tomarlo, sino en querer conservar la ganancia del mismo. Normalmente, el juego podría transcurrir así:

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P×P**
3. P3R	**P3R**
4. C3AR	**C3AR**
5. A×P	**P4A!**
6. 0-0	**P3TD**
7. D2R	**C3A**
8. T1D	**P4CD**

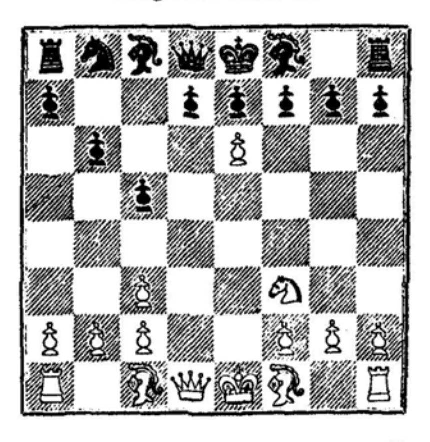
Diagrama núm. 71



—¿Por qué caen las negras con tanta frecuencia en esta celada automática?

—Porque es difícil imaginar que la torre resulte de pronto indefendible al comienzo de la partida cuando se han movido los peones del flanco de la dama. Comprobemos un ejemplo de una partida:

Diagrama núm. 72



1. P4R	**P4AD**
2. C3AR	**C3AR**
3. P5R	**C4D**
4. C3A	**C×C**
5. PD×C	**P3CD**
6. P6R!	**...**

Ver diagrama núm. 72.

6. ...	**P3A**
7. C5R	**P×C**
8. D3A.	

Y las negras pierden irremisiblemente la torre.

NO HUBO MANERA DE HACERLES CAER EN EL LAZO

—Amigos, debo confesar que las combinaciones y artificios que se aplican en las aperturas las he aprendido cayendo en ellas...

—Pero ¿usted no ha ideado ninguna combinación ni celada? —me interrumpió Sergei.

—Sí; compuse una combinación y una celada —le contesté—. Y conseguí llevar a término aquélla; pero no hubo manera de poder hacerlo con ésta. Por más que lo intenté, mis oponentes no querían caer en el lazo. He aquí un ejemplo:

Autor - «Oponente»

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P3AD**
3. P×P	**...**

—¿Por qué toma usted el peón? Tras esto, resulta una posición simétrica y un juego monótono. ¿Reporta esta jugada alguna ventaja?

—Esta apertura es engañadora; en ella se ofrece un sinfín de posibilidades de ataque. Cuanto más se mantiene la posición simétrica, mayor es la ventaja de las blancas.

3. ...	**P×P**
4. C3AD	**C3AR**
5. C3A	**C3A**
6. A4A	**A4A**
7. C5R	**...**

Con esta jugada empieza mi artificio. Las negras pueden tomar el caballo.

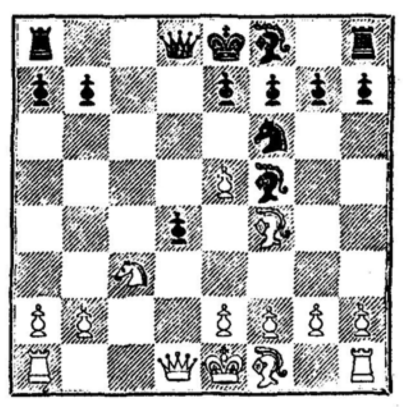
7. ...	**C×C**
8. P×C	**P5D**

Ver diagrama núm. 73.

9. P×C	**P×C**
10. D×D	**T×D**
11. P×PR	**A×P**
12. P×P.	

Las negras tienen un peón de menos, si bien queda compensado por el buen desenvolvimiento de sus piezas y excelente disposición de peones. La celada consiste en que, después de **7. ..., C×C; 8. P×C, P5D,** las blancas no toman el caballo, sino que realizan el movimiento **9. P4R!!** Si **9. ..., P×P a. p.,** se pueden cambiar las damas y luego tomar el caballo. O comer esta pieza sin cambiar las damas, pues el movimiento P×P+ *ni* el *subsiguiente* D3C+ son peligrosos. Pero la variante principal es

Diagrama núm. 73



9. P4R!!	P×C
10. D×D+	T×D
11. P×A	P×P
12. T1CD	C2D

Es la única jugada para defenderse del movimiento A5C+.

13. P6R	P×P
14. P×P	C1C

De nuevo es la única jugada para eludir la amenaza anterior.

15. T×P!	C3A
16. T×P.	

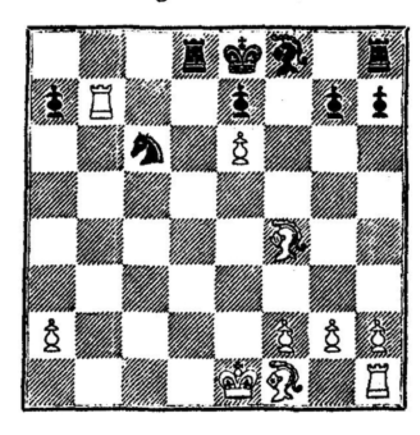
Y las negras no pueden defenderse del movimiento A5CD debidamente.

—¿Y si las negras no cambian el caballo?

—Eso es precisamente lo que ocurre. En lugar de cambiarlo juegan 7. ..., P3R.

—¿Qué extraña eso?

Diagrama núm. 74



—Absolutamente nada; pero en este caso la combinación no reporta ningún beneficio al bando blanco. Hay que idear otras combinaciones.

UNA COMBINACION ES PREMIADA POR SU VALOR ARTISTICO

En efecto, es necesario idear nuevas combinaciones. Por una artística combinación, el maestro H. recibió el premio de belleza del torneo.

H. - Pumpianski

1. P4D	P4D
2. P4AD	P3AD
3. P×P	P×P
4. C3AD	C3AR
5. C3A	C3A
6. A4A	P3R
7. P3R	P3TD
8. A3D	A3D
9. A×A	D×A
10. 0-0	P4CD
11. P3TD	0-0
12. P4R	...

Aquí, Pumpianski vio visiones y, en vez de tomar el peón, jugó:

12. ...	C2D
13. P5R	D2A
14. T1AD	A2C
15. A×PT+	...

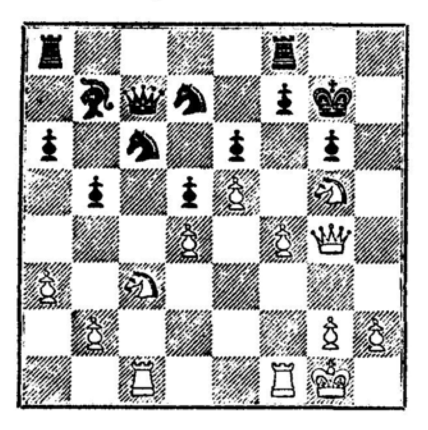
—Pumpianski, aspirante a maestro, tomó la pieza con evidente satisfacción. «No corro peligro de que se me dé mate —debió de pensar—, pues como ya ha desaparecido el alfil de casillas negras adversario, el rey podrá moverse al escaque 3T y luego se esconderá o llamará a la pareja de caballos para que lo defiendan.»

15. ...	R×A
16. C5C+	R3T

Tras esto, el maestro H. hizo la sigilosa jugada:

17. P4A	**P3C**
18. D4C	**R2C**

Diagrama núm. 75



19. C×PD!!	...

«Un segundo regalito,» pensaría Pumpianski.

19. ...	**P×C**
20. P5A	...

Otra jugada sigilosa; mientras, las negras abren un hueco para que el rey pueda huir hacia la zona de concentración de sus piezas.

20. ...	**T1T**

Pero el caballo blanco se encaminó con paso lento hacia la casilla 6R, y no se sabe si fue el maestro o el caballo el que dijo en voz baja: «Jaque al rey y a la dama.» Y Pumpianski no tuvo más remedio que aceptar la tercera pieza que se le ofrecía, aunque advirtió que su rey iba a salir mal de esta situación.

21. C6R+	**P×C**
22. D×P+	**R1A**
23. P×P+	**R2R**
24. D7C+.	

Y las negras sucumbieron.

«Ha sido una combinación extraordinaria —le dijo Pumpianski a su oponente—. Me ha maravillado esa serie de jugadas sigilosas con sacrificio de piezas. Usted se merece que le concedan un premio por su artística combinación.»

Y se lo concedieron; era una figurilla de bronce que representaba un caballo. Sólo que al maestro H. no le dio tiempo a recibirla, pues le urgía regresar a la ciudad de Tashkent, y el cincelador necesitaba cierto tiempo para cincelar el nombre del maestro en el pedestal de dicha figurilla de bronce.

«No te preocupes —le dijo el juez árbitro del torneo—, que dentro de un par de días te la enviaremos por correo.»

«De Moscú acaba de recibirse un extraño paquete —le comunicó la empleada Lena a la jefa de la oficina de Correos—. ¡Fíjese en lo pequeño que es y lo que pesa! Va dirigido a un deportista. ¡Es un premio de belleza!»

Se reunieron las empleadas de Correos y se pusieron a hacer comentarios al respecto; a ellas se unieron las de la Caja Postal. Madina, conocedora de las costumbres de los países extranjeros, dijo que en el extranjero se organizaban concursos de belleza; que a las ganadoras se les concedía el título de «miss Islandia», «miss Mississipi», etc., y que se les otorgaba premios, por supuesto.

Mediante unos simples silogismos, Madina llegó a la conclusión de que se presentaría «míster Tashkent» a retirar el referido paquete.

El maestro H. se distinguía más por su inteligencia y agudeza que por su aspecto exterior. Incluso sus amistades convenían en que su perfil, su complexión y hasta su cabellera estaban muy por bajo de los límites de la belleza común. Por eso, cuando se presentó en la oficina de Correos, Madina se quedó suspensa, y le preguntó:

«—¿Trae usted la autorización del destinatario?

»—No —contestó el maestro—. ¿Qué necesidad tengo de escribir una autorización para mí mismo? Aquí tiene mi documentación personal.»

Tres expertos revisaron circunstanciadamente la referida documentación al paso que miraban, ya la fotografía, ya al original. Al remate, Madina le preguntó:

»—¿Y a usted le han concedido un premio de belleza?

»—¿Cómo no iban a concedérmelo? ¿Le parece poco sacrificar tres piezas una tras otra? Me prometieron publicarlo en la revista de ajedrez.

»—¡Ah, es usted ajedrecista! —exclamó Madina, y dirigiéndose a su compañera de trabajo—: ¡Kisliar, no hay nada que hacer; por lo visto, él es el más guapo entre los ajedrecistas! ¡No se ha encontrado otro que le supere en belleza!»

—Desde entonces —concluí refiriéndoles a mis jóvenes amigos—, los organizadores de las competiciones de ajedrez han dejado de enviar premios de belleza por correo.

—Desgraciadamente —intervino Sergei—, ni siquiera los entregan personalmente. Parece que eso de los premios de belleza ha decaído.

—Es una lástima, pues una partida bonita embellece más la competición, y para el ajedrecista es más agradable que ganar puntos.

PARA LOS AJEDRECISTAS DE PRIMERA CATEGORIA

—La defensa y las probabilidades de éxito constituyen la ilusión de todo ajedrecista que juega las negras. Esta ilusión se convirtió en realidad a fines de la cuarta década del siglo actual, y tomó la configuración de la defensa india de rey clásica. Los grandes maestros ucranianos Bronstein, Gueller y Boleslavski lograron, a veces, resultados extraordinarios con esta arma en las manos.

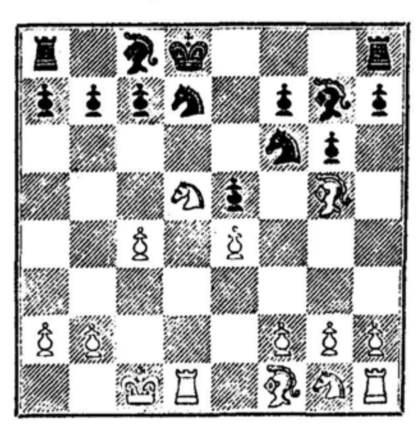
Estos éxitos despertaron evidente retraimiento entre los aficionados a la apertura del PD. El juego de piezas activo y el dominio del centro por los peones suponen para mí el mejor método de lucha contra los peligros que involucra la defensa india de rey clásica. Fijaos en esta apertura:

1.	P4D	C3AR
2.	P4AD	P3CR
3.	C3AD	A2C
4.	P4R	P3D
5.	A5CI	...

Más de una vez he sido testigo de que, en esta posición, ajedrecistas de primera categoría y aun aspirantes a maestro han caído en esta encubierta celada:

5.	...	P4R
6.	P×P	P×P
7.	D×D+	R×D
8.	C5D	CD2D
9.	0-0-0!!	

Diagrama núm. 76



Jueguen como jueguen, las negras no pueden evitar la pérdida de una pieza, y no ganan un peón siquiera a cambio de la misma. Surge la amenaza **10. C×C, A×C; 11. A×A+;** a **9. ..., R1R** sucede **10. C×P+**, y las blancas se comen una torre, tras lo cual surge la duda de si las negras lograrán capturar el caballo blanco.

—Su consejo es bueno para el que juega las blancas. Pero ¿qué debe hacer el que juega las negras, para no verse forzado a rendirse a la decimocuarta jugada?

—Pues sencillamente enrocar o efectuar el movimiento P4AD a la quinta jugada. Por ejemplo: **5. A5C, P4AD; 6. P5D, C3T** o **6. ..., P4C.** Reputados maestros estiman que aquí la posición de las negras es algo peor que la de las blancas, aunque esto lo compensan las posibilidades que se les ofrecen en el flanco de la dama.

CON APARIENCIA DE INGENUO O DE PROFESOR DE PSICOLOGIA

El renombrado maestro norteamericano Reuben Fine fue invitado a la Unión Soviética. A la sazón, se encontraba él en pleno florecimiento de su actividad ajedrecista. En Moscú se celebró un torneo de ajedrez en el que participó este destacado maestro; vencía uno tras otro a los poco experimentados maestros soviéticos de entonces.

N. V. Krilenko, presidente de la federación soviética de ajedrez, estaba disgustado de los fracasos de sus discípulos.

«—¿Es que ninguno de vosotros es capaz de luchar contra Fine?

»—Mañana yo le ganaré la partida —contestó el joven maestro M. Yudovich (a quien ahora llaman M. M. Yudovich el Viejo, para distinguirlo de su hijo, también maestro de ajedrez, M. M. Yudovich el Joven).

»—¿Qué piezas juegas? —le preguntó Krilenko.

»—Las negras.

»—¿Con qué cuentas para ganar a Fine?»

Y Yudovich le mostró a Nikolai Vasilievich una partida, muy poco conocida, en la que Fine se valió de un diabólico artificio para vencer a su adversario. Pero Ragosin, luego de haber hallado un error en la combinación de Fine e ideado una contracombinación, se lo contó a Yudovich y le aconsejó que se hiciese el ingenuo y se dejase atrapar premeditadamente en el referido artificio.

«—Con esto —contestó Yudovich—: moveré el peón, y Fine ofrecerá el sacrificio del caballo, el cual las negras no pueden aceptar. No obstante, yo lo aceptaré. Tras lo cual, ofreceré el cambio en el escaque 6A, con objeto de ganar calidad; pero yo tomaré con la dama...

»—Bueno —respondió Krilenko, que era ajedrecista de primera categoría—; aunque tú y Ragosin lo hayáis proyectado, no tenéis nada que hacer en este asunto, porque Fine se dará cuenta en seguida. Conque ¡me daría cuenta yo, y eso que no puedo compararme con él!»

Y comenzó la lucha ajedrecista y psicológica entre ambos contendientes.

Fine - Yudovich

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P3R**
3. C3AD	**C3AR**
4. C3A	**P4A**
5. A5C	**P×PD**
6. C×P4D	**P4R**
7. C4-5C	...

Este movimiento fue considerado durante mucho tiempo como el más eficaz en la posición dada, y Fine lo aplicó de buen grado en esta partida.

Aquí, Yudovich fingió reflexionar sobre la jugada, aun cuando tenía fijada de antemano la respuesta. «Porque —dice él—, si yo hubiera efectuado al instante el movimiento previsto, Fine hubiese podido sospechar algo anormal y quizá habría desistido de tenderme el lazo. Por eso medité unos veinte minutos, transcurridos los cuales hice con ademán vacilante mi jugada correspondiente.»

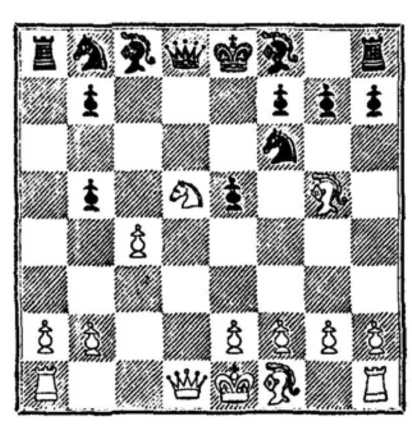
7. ... P3TD

«Fine —prosigue Yudovich— me lanzó una astuta mirada, avanzó lentamente la mano hacia el caballo y, de pronto, se comió el peón.»

8. C×PD ...

«Tras lo cual —continúa diciendo Mijail Mijailovich— debí haberme puesto a pensar cinco o diez minutos, para que mi oponente se impacientase un poco; pero ya no tuve fuerzas para ello y, mirando a él y no el tablero, le comí rápidamente el caballo con el peón.»

Diagrama núm. 77



8. ... P×C

Ver diagrama núm. 77.

«Fine echó el cuerpo atrás —concluye Yudovich— y se sumergió en una profunda meditación.»

Después de la serie de jugadas, al parecer únicas, **9. C×C+, P×C; 10. D×D+, R×D; 11. A×P+** y **12. A×T,** las blancas tienen una calidad y dos peones de ventaja. Pero Fine se dio cuenta en seguida del asunto, y no debió de discurrir sobre cómo continuar, sino sobre qué dirían de esta partida en Nueva York. Comoquiera que fuese, jugó:

9. C×C+ ...

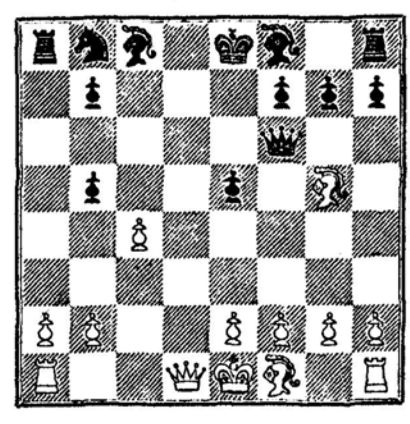
Y Yudovich replicó:

9. ... D×C!!

En este momento, entró Krilenko en la sala donde se celebraba el torneo, miró el tablero en el que se señalan las jugadas, se restregó los ojos y, con su peculiar agudeza, exclamó: «¡Toma! ¿Es que Fine y Yudovich se han puesto de acuerdo?

Mientras, la partida continuaba:

Diagrama núm. 78



10. A×D A5CD+

Las blancas se ven forzadas a defenderse del jaque con la dama.

(Véase «¡Ojo, que el caballo se ha sacudido la traba!»)

11. D2D	**A×D+**
12. R×D	**P×A.**

Y las negras, con el cambio de un peón por un caballo y su excelente posición, ganaron pronto la partida.

—¿Y qué ha sido de Fine? —preguntó Sergei—. Pues no se oye hablar de él.

—Al año siguiente, R. Fine tomó parte en el gran torneo internacional y compartió con Keres los puestos primero y segundo. Es increíble el éxito que acompañó a Fine en la primera vuelta de dicho torneo: en el transcurso de una semana, ganó a tres campeones mundiales...

—¿Ganó a tres campeones en un torneo?

—Sí; ganó a Euwe, campeón del mundo; a Aliojin (Alekhine), ex campeón, y a Botvinnik, futuro campeón.

—Pero entonces Fine no sabía que Botvinnik llegaría a conquistar el título de campeón.

—Ciertamente, y nosotros lo sabemos ahora.

—¿Qué hace Fine actualmente?

—Se ha alejado de la actividad ajedrecista y convertido en profesor de psicología. Posiblemente, les explica a sus alumnos la lección de psicología que el maestro Yudovich el Viejo le dio.

—¿Cómo deben jugar las blancas para no correr la suerte de Fine?

—De dos maneras: primera, después de **6. ..., P4R**, continuar **7. C3AR, P5D; 8. C5D, A2R; 9. A×C, A×A; 10. P4R, P×P a. p.; 11. CD×P**, y ambos bandos tienen sus ventajas, aunque la apertura no ha proporcionado superioridad a ninguno de los dos. Segunda, efectuar el movimiento **7. C4-5C**, como en la partida Fine-Yudovich, suponiendo que el bando contrario desconoce esta celada; luego, la continuación puede ser **7. ..., P5D; 8. C5D, C×C.** Las negras sacrifican la dama, aunque recuperan en seguida este sacrificio: **9. A×D, A5C+; 10. D2D, A×D+; 11. R×A,** lo que pone fin a las complicaciones; la situación de las blancas es mejor, gracias a la vertical abierta AD y al poderoso peón, al que no es fácil acercarse. Si el bando de las negras conoce esta partida, y a **7. C4-5C** replica **7. ..., P3TD,** entonces no se debe seguir el juego de Fine, sino el consejo de Lasker, es decir, **8. D4T.** Aunque este movimiento origina un juego muy complicado con numerosas combinaciones que redundan en beneficio de las negras, si éstas juegan con precisión.

—¿Querría usted ponernos un ejemplo?

—Veamos éste: **8. ..., A2D; 9. P3R, P×P; 10. A×P, P×C; 11. A×P+, R×A; 12. D×T, A3A.**

UNO SE COMPRA UN PERRO Y LUEGO, TIENE QUE LADRAR POR EL

—¿Qué celadas son más peligrosas?

—Lo más peligroso es si cree uno haber atrapado un oso cuando la verdad es que él se encuentra cogido entre las fuertes y gruesas extremidades de este mamífero carnicero.

—¿Suele ocurrir eso?

—Un ejemplo de ello es «La apertura moderna», de Fine; en el comentario a una variante de la defensa siciliana se dice que las negras tienen buenas perspectivas de juego; sin embargo, se les da mate en una jugada...

—No —me interrumpió Sergei—; eso no supone peligro para nosotros, porque no hemos leído ese libro de Fine ni, posiblemente, lo leamos.

—Entonces, en «La partida de ajedrez ultramoderna», de Tarrasch...

—¡Qué cosa ha ido a recordar! Como si usted no supiese que ese libro ha dejado de ser ultramoderno; pues mi abuelo ya decía que no estaba a la venta.

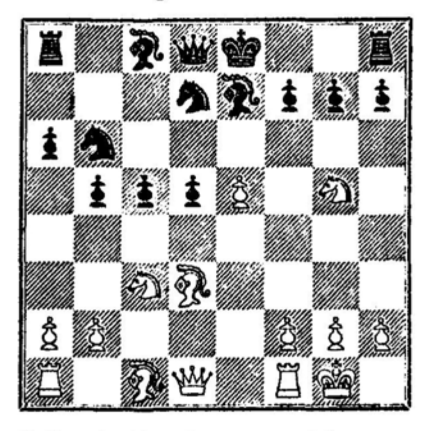
—Veo que no hay manera de convencerte —le dije—. No obstante, se ofrecen muchas celadas en los libros modernos. Analicemos una que se lleva a efecto en la siguiente variante:

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P3R**
3. C3AD	**C3AR**
4. P3R	**P3AD**
5. C3A	**CD2D**
6. A3D	**P×P**
7. A×P	**P4CD**
8. A3D	**P3TD**
9. P4R	**P4A**
10. P5D	**C3C**
11. 0-0	**P×P**
12. P5R.	

Y su autor escribe: «Las negras pueden poner al adversario ante problemas difíciles de resolver si juega **12. ..., C3A2D** y, luego, **13. C5C, A2R.**»

Después emplea toda una página para exponer estos problemas de di-

Diagrama núm. 79



fícil solución. Aunque es bien sencilla: **14. P6R!** y, si las negras contestan con **14. ..., P×P**, resulta...

—¡Qué se da mate a la dama! —exclamó Sergei.

—En efecto; y, si no se lo comen, su situación es embarazosa.

—Este artificio es el más peligroso de cuantos hemos visto —dijo Sergei—. ¿En qué libro viene y quién es su autor?

—Eso carece de importancia —le respondí—. Lo que interesa es la celada.

—Para nosotros es interesante saberlo.

—Basta, Sergei —intervino Nikolai—; no importunes con tus preguntas. Conozco ese libro. Luego te lo aclararé *.

DEMASIADO EFICAZ PARA KOTIKOV

En la competición entre los equipos estudiantiles de Tashkent y de Leningrado, el estudiante Kotikov, aunque jugaba las blancas, llegó pronto a una situación complicada:

1. P4D	**P4D**
2. P4AD	**P3AD**
3. P×P	**P×P**
4. C3AD	**C3AR**
5. C3A	**C3A**

Y Kotikov ideó una «nueva» jugada para esta variante, que se practicaba mucho en aquel entonces:

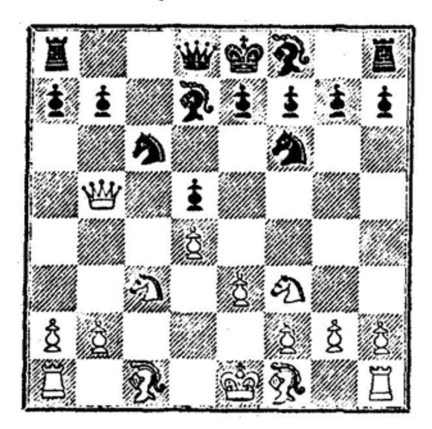
* B. WEINSTEIN: *Sistema de Merano*, pág. 115. 1956.

6. **P3R** ...

Su oponente, A. Budo, replicó:

6. ... **A5C**
7. **D4T** **A2D**
8. **D5C** ...

Diagrama núm. 80



Luego de haber situado la dama en la casilla en cuestión, se dio cuenta de que las negras amenazaban con los movimientos C×P y C7AD. Estuvo pensando cinco minutos y, al ver que la referida amenaza era inevitable, se levantó de su asiento y fue quejándose de sí mismo a cuantos quisiesen escucharle: «¡Soy un verdadero asno! ¡He malogrado la partida! ¡Aun cuando juego en el tablero noveno, no creía perderla tan pronto!...»

Los tahkentinos le reprendían, y los leningradenses le prodigaban amablemente palabras consoladoras. A la media hora, dieciocho de los veinte participantes en la competición estaban enterados de la amargura e inquietud de Kotikov. Sólo dos de ellos no sospechaban los peligros que amenazaban a éste: Botvinnik, estudiante del Instituto Politécnico, que treinta y cinco años atrás ya jugaba sin apartarse del tablero, y Budo, jovén alto y bien proporcionado, que estaba sentado delante de sus piezas y permanecía inmóvil cual una estatuta de mármol; al parecer, hacía un cálculo circunstanciado de las variantes. Transcurrieron treinta minutos, y continuaba sin hacer su movimiento correspondiente. Al fin, suspiró de alivio, alzó la cabeza y dirigió una solemne mirada al sitio que ocupaba su oponente. Pero no lo vio (Kotikov estaba en el bar), tras lo cual jugó:

8. ... **P3TD!!**

Al enterarse, Kotikov vino corriendo, cogió su dama con las dos manos y la situó en la casilla que le pareció más segura:

9. **D3C.**

Budo movió la cabeza y se sumergió de nuevo en una profunda meditación. Carece de importancia lo que sucedió después en la partida.

Alexander Budo era mejor jugador que su oponente. Consiguió una superioridad aplastante; pero, como había invertido casi una hora en analizar las jugadas novena y décima, acusó falta de tiempo, cometió un error grave y perdió la partida.

«—¿Por qué no se ha comido el peón? —le preguntó Kotikov, movido por la curiosidad.

»—¡Imposible! ¡Pues he previsto su diabólica celada! —contestó Budo.»

A Kotikov se le desorbitaron los ojos:

«—¿A qué celada se refiere?

»—A **8. ..., C×PD** sucedía **9. P×C!, A×D; 10. A×A+, C2D; 11. C5R, D4T; 12. A×C+,** y usted obtenía tres piezas menores a cambio de mi dama y un peón, además de poner mi rey en un aprieto.

»—Quién iba a figurarse... —murmuró Kotikov.

»—¿Creyó usted que yo no lo advertiría? —inquirió Budo—. Tam-

bién advertí otras variantes favorables a usted. Sobre las cuales reflexioné...

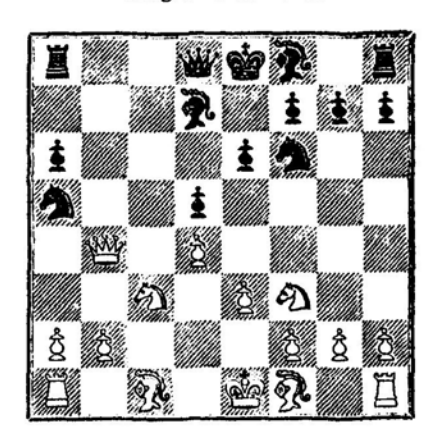
»—*Usted ha invertido más de* cuarenta minutos en ello.

»—Se equivoca, pues este tiempo lo he empleado en prepararle la siguiente celada: si a **8. ..., P3TD,** usted hubiera contestado con **9. D×PC,** yo hubiese continuado **9. ..., C4TD; 10. D4C, P3R!** y le habría ganado la dama.

»—*Pero usted* —prosiguió Budo— ha realizado la mejor jugada al retirar la dama a la casilla 3CD.

»—¡No! —repuso Kotikov—. En vano he jugado contra usted, porque es demasiado bueno para mí. No comprendo cómo le he ganado la partida.»

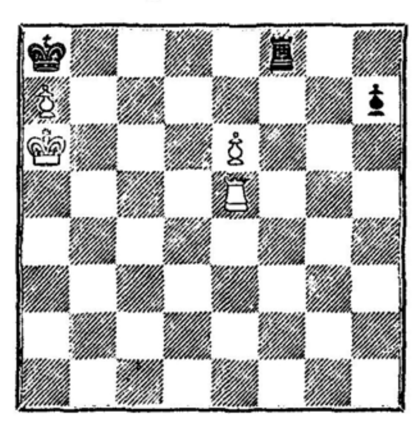
Diagrama núm. 81



EL JAQUE DE LA AGONIA, O EL JUEZ ARBITRO CAE EN EL LAZO

El conocido bromista y astuto A. Grachev, jugando contra Mironov, llegó a esta situación desesperanzadora:

Diagrama núm. 82



Había llegado el momento de rendirse; mas tuvo de pronto una idea brillante. Se sonrió, cogió la torre con la mano izquierda y la puso dando un golpe decidido en el escaque A4R.

Mironov, que estaba pensando en cómo dar mate cuanto antes, vio con horror que el rey negro no podía moverse. Se había olvidado del peón adversario 2TR. Para que no se acordase de él, Grachev lo tapaba con la manga de su traje mientras sostenía la torre en la mano izquierda y daba a entender que estaba dispuesto a perseguir la torre blanca. Vacilante, Mironov movió dicha pieza a la casilla 4R. Inmediatamente, Grachev puso la suya en el escaque 5AR. Tras lo cual el roque blanco se situó en la casilla 1R, y el negro lo hizo en la 8AR.

«—¡Lástima! —se quejó Mironov—. ¿Cómo se me ha borrado de la memoria esa "furiosa" torre?»

Tras esto, escribió «tablas» en su hoja, la firmó y se fue. Y Grachev, a quien no se le vino a las mientes hacer tablas por este procedimiento, y viendo que la broma pasaba de

castaño oscuro, llamó a su amigo:

«—¿Adónde vas? ¡Aún me queda el peón 2TR! ¡Espera, que me rindo!»

Pero el otro hizo un gesto despectivo con la mano y salió dando un portazo.

Grachev escribió con lápiz rojo «las blancas se han rendido» en su hoja, la firmó y la llevó junto con la de Mironov al juez árbitro de la competición; éste se acercó al tablero de la clasificación, delante del cual se agolpaban los participantes y calculaban las probabilidades de poder pasar a la final. En particular, había tres que estaban impacientes porque compartían los puestos tercero, cuarto y quinto en la clasificación, y de los cuales sólo uno pasaba a la final. El árbitro miró una hoja y le puso medio punto a Mironov contra Grachev; luego miró la segunda hoja y, al ver «las blancas se han rendido», le puso un cero a Grachev contra Mironov.

Los circunstantes soltaron una risotada que acompañaron con exclamaciones, como: «¿Sabe el árbitro juez contar hasta diez?», «¿Conoce las propiedades de la operación de sumar, cuando uno de los sumandos es igual a cero?», «¿Qué profesión tenía antes de llegar a juez árbitro de una competición de ajedrez?»

Enfadado, el árbitro le preguntó a Grachev:

«—¿Qué ha sucedido en vuestra partida? ¿Has vuelto otra vez a armar lío?

»—Me he rendido, lo cual no supone armar lío. Esta es la décima vez que me rindo en este torneo, como se puede comprobar en la tabla de la clasificación, y nadie me ha presentado quejas en este sentido. Por otro lado, el reglamento de juego no prohibe rendirse cuando se ve que el mate es inevitable. Es más: la literatura ajedrecista, que está llamada a elevar nuestras cualidades deportivas, señala constantemente que no se debe prolongar la partida si la situación de uno u otro bando es desesperanzadora. Y en el momento en que esta literatura ha logrado, aunque no sin grandes dificultades, elevar mis cualidades deportivas, el juez árbitro dice que eso es armar lío. Me molesta un poco esta valoración tan poco objetiva de mi conducta deportiva.

»—¡Por Cristo, cállate! —le pidió el juez—. Enséñame la hoja de la partida.»

Y los circunstantes revisaron la mencionada hoja.

«—En efecto, te has rendido a su debido tiempo. Pero ¿qué necesidad tenías de ofrecer el sacrificio de la torre?

»—Es la necesidad del jaque de la agonía —contestó Grachev fríamente—. Todos los grandes maestros lo hacen así. Si queremos elevar nuestra destreza en el arte del ajedrez, debemos seguir el ejemplo de la pléyade de nuestros invencibles y grandes maestros. Por tanto, estimo que he elevado mi habilidad ajedrecista al ofrecer mi jaque. Recuerda cómo Aliojin (Alekhine) dio el jaque de la agonía en una partida para el campeonato del mundo, y Capablanca movió equivocadamente el rey, por lo que la partida finalizó en tablas. Muchos aseguran que, si Aliojin no hubiera dado ese jaque, Capablanca hubiese ganado, y no se sabe qué curso habría tomado la historia del ajedrez y, en particular, la literatura ajedrecista. Una vez di jaque en una situación mucho más desesperanzadora que la habida en mi partida contra Mironov y resultó que el rey de mi adversario no tenía a dónde retirarse. Por lo que no fue el jaque de la agonía, sino el estertor del mate...

»—Entonces, ¿por qué ha convenido Mironov en empatar? —inquirió el árbitro, irritado.

»—Por lo visto, ha estimado que su ventaja en la posición no era suficiente para alcanzar la victoria. Pues no es el primer caso que se da...

»—¡Déjame en paz! —respondió el juez—. Al fin y al cabo, me es

indiferente el resultado de esta partida. De todos modos, Mironov queda finalista, y tú pasas a ocupar el último puesto en la clasificación.

»—Desde luego; ni a usted ni a mí se nos da nada. Pero a Tieplov sí se le da porque, si yo gano a Mironov, él va delante de Kogan y, si nuestra partida resulta tablas, éste va delante de aquél.»

El juez árbitro se salió definitivamente de sus casillas:

«—A fe mía, que no volveré a arbitrar una competición en que tome parte ese lioso de Grachev.

»—No sé —respondió éste— qué competiciones tendrá que arbitrar ni cómo se desenvolverá en su carrera arbitral. Pero sospecho que no llegará a la categoría de árbitro internacional. Ahora dígame: ¿cómo va a anotar el resultado de mi partida.»

¿CUANTOS ARTIFICIOS Y COMBINACIONES PUEDEN HABER EN EL AJEDREZ?

—¿Cuántas celadas nos ha mostrado? —me preguntó Sergei.

—No las he contado. Quizá unas doscientas.

—¿Y conserva la memoria de todas ellas?

—No; pero las recuerdo si se me presentan en la práctica.

—¿Cómo?

—¿Cuántos conocidos tienes?

—Creo que unos doscientos, aproximadamente.

—Seguro que no los recuerdas a todos; pero los conoces al encontrarte con ellos en la calle o en el teatro. Así ocurre con las combinaciones en el ajedrez.

—¿Cuántos artificios y combinaciones pueden haber en el ajedrez?

—Nadie lo sabe —le contesté.

—¿Por qué no? —intervino Nikolai—. Pues el número de partidas de ajedrez posibles no es infinito. En la posición inicial de la partida. las blancas pueden efectuar veinte movimientos distintos, y las negras disponen de otras tantas respuestas. Tras el primer movimiento P4R y la respuesta, digamos, P4R, las blancas pueden disponer de veintiocho jugadas, y las negras tienen un número casi igual de respuestas. Y así sucesivamente. El número de jugadas posibles aumenta y, a veces, disminuye; pero es finito. Por tanto, se pueden recopilar y registrar todas las partidas de ajedrez, de lo que resultará un fichero de todas las que se han jugado y se puedan jugar mientras dure la vida en la Tierra, y en el que habrá todas las sutilezas y errores, todas las combinaciones y artificios, y todas las primacías que puedan surgir en el transcurso de un millón de años. ¡Qué colección!

—¿De cuántas partidas constará? —le pregunté a Sergei.

—Ya sé —contestó éste y, de pronto, se puso serio— que usted va a decir un billón, un trillón o Dios sabe qué cifra.

—¿Y qué? Aunque fuese un cuatrillón, se pueden registrar todas las partidas posibles desde que se conoce este juego.

—Bueno; como Nikolai es matemático, que se encargue de calcularlo.

—Lo calculé el año pasado —contestó éste.

—¿Y a qué resultado llegaste? —inquirió Sergei, movido por la curiosidad.

—En toda situación dada hay un promedio de diez movimientos distintos tanto para las blancas como para las negras. Si anotamos cada partida en una hoja de papel fino y confeccionamos luego un libro que

contenga mil partidas, y cuyo grosor sea de un centímetro, y si construimos una estantería de cien anaqueles de altura y ponemos estos libros en ella, ¿qué longitud deberá tener la referida estantería, aunque las partidas hayan sido anotadas sólo hasta la vigésima segunda jugada?

—Seguramente que la de la circunferencia terrestre —contestó Sergei—. ¡Es sorprendente!

—No —le dije—; quizá sea como la que media entre el Sol y la Tierra... ¿O no?

—Os quedáis cortos —intervino Nikolai—. La longitud de la referida estantería con todas las partidas de ajedrez posibles sería tal, que un rayo de luz necesitaría un billón de años para recorrer la millonésima parte de la misma.

Esto quiere decir que el ajedrez es inagotable como lo son las combinaciones de tono y ritmo en la música, de colorido y forma en la pintura. El hecho de que se puedan anotar todas las combinaciones posibles no hace variar nuestro concepto de infinidad en el ajedrez. Pues nosotros consideramos infinito el número de seres humanos de las generaciones anteriores y de las venideras en los próximos mil millones de años; sin embargo, este número es menor que el de todas las partidas de ajedrez posibles.

¿COMO ELUDIR LA CAIDA EN EL LAZO?

—Por eso —prosiguió Nikolai—, estoy convencido de que es imposible todo intento de aprenderse los artificios ajedrecistas mediante su enumeración. Y que llevemos cinco o seis domingos ocupándonos en este asunto, no nos resguardará de caer en celadas y combinaciones preparadas de antemano.

—Entonces, ¿por qué acudes aquí poco menos que a las ocho de la mañana y anotas todas las partidas? —repuso Sergei.

—Eso es otro asunto. Me interesa, no lo niego; además, quiero tener mi colección. Si bien esto no supone que debamos aprendérnoslas de memoria.

—¿Cómo eludir la caída en el lazo?

—No hay ningún talismán ni hechizo para ello. Pero se dan muchos y variados consejos al respecto. Unos dicen que el juego de ajedrez está asentado sobre la lógica y el buen sentido, y que lo constituyen unos principios esenciales que es necesario observar. Por ejemplo, Capablanca define los principios de la apertura así:

1) El principio fundamental estriba en la rápida evolución de las piezas. Hay que movilizarlas lo antes posible.

2) No se deben mover los alfiles si no se ha movido uno de los dos caballos, por lo menos.

3) Mientras no haya finalizado el desarrollo de la partida, no se debe mover una pieza más de una vez, salvo que lo requieran el logro de ventaja material o la libertad de movimiento.

4) Si las circunstancias lo permiten, hay que jugar las piezas, y no los peones, en la apertura.

5) Para llevar felizmente a término todo ataque es necesario tener aseguradas dos o tres casillas centrales.

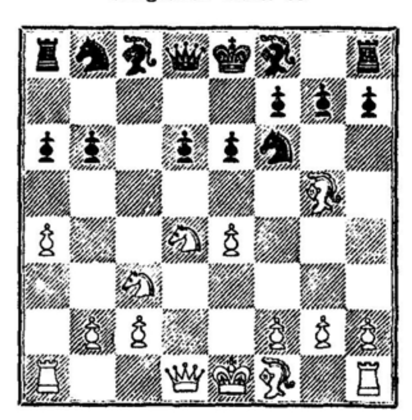
—¿Es esto suficiente para no verse atrapado en una celada y conseguir una buena posición en la apertura?

—Generalmente, estos principios son justos; vienen a ser la brújula para el ajedrecista. Pero que intente uno de vosotros valerse de un instrumento así para dar con unas señas determinadas en Moscú. Y el

ajedrez es mucho más complicado que los callejones moscovitas. He aquí un ejemplo de cómo discurren las aperturas en nuestros días:

1.	P4R	P4AD
2.	C3AR	P3D
3.	P4D	P×P
4.	C×P	C3AR
5.	C3AD	P3TD
6.	P4TD	P3CD
7.	A5CR	P3R

Diagrama núm. 83



Las negras han efectuado siete movimientos y sólo han movido una pieza. Esto no es invención mía, sino una variante de una monografía de «La defensa siciliana», de Schwarz y Platz. Y, en la apertura italiana (véase «Guioco fortissimo»), las blancas mueven sólo dos piezas, tras lo cual realizan cinco movimientos consecutivos con los peones. ¡Cuántos ejemplos hay como éste! En las partidas de Capablanca se encuentran tan a menudo como en las de los demás.

—¿Significa que se pueden infringir estos principios?

—Sí; pero con tiento. Esto es, se pueden infringir si veis que una determinada variante os proporciona ventaja; si no, no. Hay ajedrecistas que sacrifican el buen juego en provecho de la originalidad, con lo que, a veces, crean obras de arte ajedrecista semejantes a la pintura abstracta. Hablando de uno de esos ajedrecistas, el gran maestro Kotov dice: «Jugué con él una partida. Empleaba mucho tiempo en pensar las jugadas, y no hacía ninguna adecuada a la situación de la partida. Menos mal que se rindió a la vigésima segunda jugada.»

¿QUE APERTURA ES MEJOR?

—¿Qué hace falta para jugar bien al ajedrez?

—Ante todo, es necesario un mínimo de conocimientos teóricos.

—¡Un mínimo! —exclamó Sergei—. Sin duda, hay empollones que se saben de memoria un sinfín de variantes. A ésos no se les puede ganar.

—No hay nadie que conozca todas las variantes. Pero no estorba conocer dos o tres aperturas.

—¿Cuáles?

—Es cuestión de gustos. A mí, por ejemplo, no me gusta contestar a P4R con P4R; y a P4D procuro eludir la respuesta P4D.

—¿Qué inconveniente hay en ello?

—Sería largo de contar, y no creo que os interese. Os daré una respuesta concreta: la mayoría de maestros actuales lo hacen así. En los grandes torneos de estos últimos años, se ha dado la circunstancia que de cada cuatro partidas sólo en una las negras han efectuado su primera jugada manteniendo la posición simétrica.

—¿Qué aperturas prefieren los maestros?

—La defensa de Niemtsovich, la siciliana y la india de rey.

—Discúlpeme —intervino Niko-

lai—; pero me parece que sus consejos son en cierta medida unilaterales y hasta dogmáticos. ¿No es mejor no limitarse, sino jugar todas las aperturas, para comprender las numerosas facetas del ajedrez?

—Puedes jugar el gambito de rey; la apertura italiana; el gambito de Evans y otros gambitos. Mas resulta imposible saberse todas las aperturas. Basta conocer bien dos o tres. Mi consejo va dirigido al ajedrecista de segunda y al de tercera categoría, al cual le será difícil progresar si se aprende de una vez muchas aperturas.

—Pero ¿por qué hay que jugar la defensa siciliana? ¿No son las aperturas abiertas más interesantes y tienen mayor abundancia de combinaciones?

—Desde luego; pero se pueden jugar sólo en partidas amistosas, pues en las de torneo te encontrarás con que ningún oponente las jugará.

—¿Por qué, actualmente, casi no se juegan las aperturas simétricas?

—Porque todos los maestros buscan la defensa y las contraposibilidades, y lo hacen aun corriendo riesgo de perder. Antes se procuraba equilibrar la partida, eligiendo para ello defensas que llevan al empate.

—¿Qué se ha alcanzado con la forma actual? ¿Se han ampliado las posibilidades de que las negras puedan ganar acaso?

—No se han ampliado, aunque se ha conseguido elevar el número de partidas efectivas. Se ha logrado hacer más extensiva la amplitud de la lucha ajedrecista, y los encuentros se caracterizan por su energía e intensidad.

FANTASIA Y LOGICA

—¿Qué se necesita además del conocimiento de la teoría?

—Capacidad.

—Seguro que yo carezco de ella.

—Muchos lo creen así; pero se equivocan. Puedo asegurar que todo aquel a quien le gusta el ajedrez tiene capacidad para este juego.

—A mí me gusta mucho.

—¿Te gusta qué? ¿Hablar de que Spasski mide un metro ochenta y cinco; de que Taimanov y su esposa dan conciertos de piano, o te gusta jugar al ajedrez y leer libros sobre teoría ajedrecista?

—A decir verdad —contestó Sergei—, me gusta hablar de Spasski, aunque prefiero jugar al ajedrez y luego analizar partidas junto con los amigos, para ver la manera de ganarlas; pero siempre pierdo.

—Entonces, tienes capacidad para este juego.

Nikolai preguntó:

—¿Qué constituye la capacidad ajedrecista?

—La fantasía, el cálculo y la lógica. La fantasía es la aptitud para prever la posibilidad de llevar a efecto una combinación, crear las condiciones para su desarrollo y aplicarlas en la partida. El cálculo es la capacidad para orientarse rápidamente en la infinidad de variantes, advertir todas las jugadas y realizar la mejor de ellas. Y la lógica es la habilidad para evaluar debidamente los distintos elementos de la posición, elaborar un plan adecuado a las circunstancias y llevarlo a término.

—¿Puede usted ponernos un ejemplo?

—Todo gran maestro posee estos elementos de capacidad ajedrecista. Pero en Capablanca y en Tarrasch sobresale la lógica; en Lasker, el cálculo, y en Aliojin (Alekhine) sobresalen la fantasía y el conocimiento de la teoría.

—¿Y en lo que respecta a los maestros actuales?

—Eso ya es más difícil de decir, porque a nuestros grandes maestros les molestaría; dirían que eso es meterse con ellos.

—No se enterarán, pues lo pasaremos en silencio.

—Si guardáis silencio, entonces...

—Y les dije mi opinión sobre los maestros contemporáneos.

—¡Perdón! —exclamaron los presentes, al unísono—. ¿Y qué nos dice del campeón del mundo?

—El campeón del mundo —respondí— posee todas estas cualidades en sumo grado; por eso es campeón.

EL DOGMATICO DOCTOR TARRASCH

—Usted ha dicho que Capablanca y Tarrasch son los representantes de la lógica en el ajedrez. ¿Los considera iguales en este sentido?

—Indudablemente. Aunque pertenecen a distintas generaciones, tanto uno como el otro han aportado nuevas ideas al ajedrez.

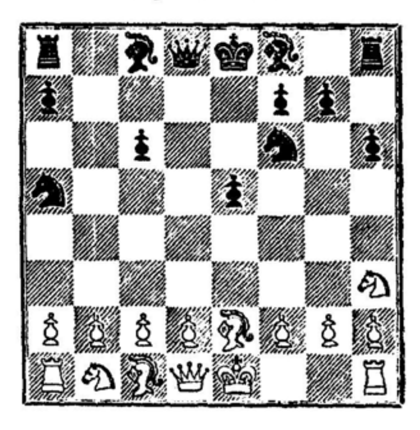
—Pero Tarrasch fue un dogmático, pues solía decir: «Una pieza está mal situada», «La partida no ofrece perspectiva alguna». Eso no es cierto, y lo podemos comprobar en la siguiente posición:

1. P4R	P4R
2. C3AR	C3AD
3. A4A	C3A
4. C5C	P4D
5. P×P	C4TD
6. A5C+	P3A
7. P×P	P×P
8. A2R	P3TR
9. C3TR.	

Las negras tienen mal situada una pieza; esto es, el caballo en el escaque 4TD. Pero las blancas tienen mal situadas todas sus piezas. ¿Supone esto que la partida de las negras no ofrece perspectivas? No.

—Tarrasch —respondí— cubrió los principios y las reglas del ajedrez con un revestimiento tajante y, a veces, paradójico. Intentó despertar el sentido del lector, y no meterle en la cabeza el dogma aprendido. La verdad se suele cubrir con adornos paradójicos. Si no, leed a

Diagrama núm. 84



Mayakovski: ¿desemboca siempre el Volga en el Caspio en sus composiciones poéticas? No. El doctor Tarrasch estimó que el lector comprendía perfectamente que, si las negras tienen mal situada una pieza y las blancas tienen mal situadas tres piezas, no quiere decir que la posición de éstas es mejor que la de aquéllas. El aforismo de Tarrasch significa: si tienes una pieza en mala postura, procura mejorar su posición. No confíes en un pequeño éxito al atacar la superioridad de las fuerzas del contrario. Tarrasch decía: «Los yerros, como las desgracias, nunca vienen solos.» ¡Qué verdad! Y: «Lo malo de una jugada errónea es que trae nuevos males.» Todo ajedrecista reconoce esta ver-

dad. Sin embargo, en la esfera del ajedrez hubo dos Tarrasch: uno daba fórmulas para todos los casos que se presentasen en la práctica, aunque no siempre con acierto, y el otro no escuchaba estos consejos, y así, creó excelentes obras de arte ajedrecista, logró grandes éxitos deportivos, consiguió un empate en el *match* con Chigorin, venció a Marshall y ocupó muchas veces el primer puesto en los torneos internacionales. ¿Podía un dogmático mantenerse en este nivel?

AL FIN, SERGEI SE COME EL «APETITOSO» PEON

—¡Ayer caí adrede en una celada; me comí el «apetitoso» peón, y gané la partida! —comunicó alegremente Sergei.

—¿Cómo fue?

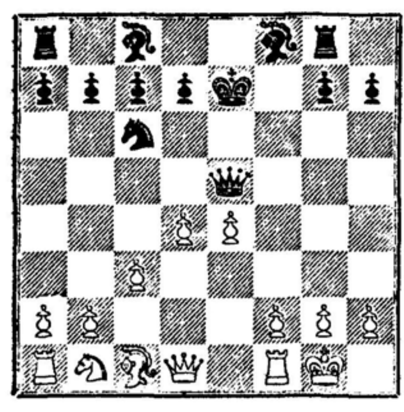
—Fijaos:

1.	**P4R**	**P4R**
2.	**C3AR**	**C3AD**
3.	**A4A**	**C5D**
4.	**C×P!**	**...**

(El signo de admiración es de Sergei.)

4.	**...**	**D4C**
5.	**A×P+**	**R2R**
6.	**0-0!**	**D×C**
7.	**A×C**	**T×A**
8.	**P3AD**	**C3AD**
9.	**P4D**	**...**

Diagrama núm. 85



—No veo motivo para alegrarse —dijo Nikolai—, pues tienes una pieza menos.

—Pero tengo a cambio de ella dos peones y una posición sólida en en el centro; además, el rey negro está mal situado y lo puedo atacar.

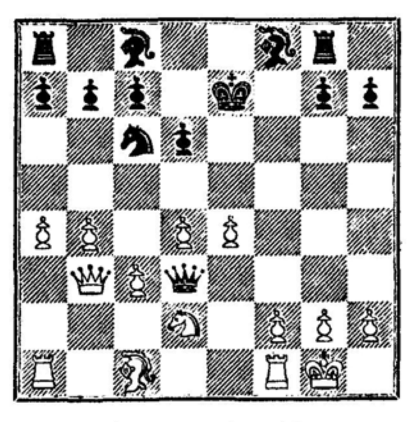
—¿Cómo continuó la partida?

—Si no recuerdo mal, fue de esta manera:

9.	**...**	**D4TD**
10.	**C2D**	**P3D**
11.	**P4CD**	**D4CD**
12.	**P4TD**	**D6D**
13.	**D3C.**	

—Y mi adversario descuidó la torre —concluyó Sergei.

Diagrama núm. 86



—No hay que descuidarse, por supuesto. No obstante lo cual, las blancas parecen estar en mejor posición después de la novena juga-

da. Realmente, la dama negra está sometida al ataque de los peones si permanece en el centro del tablero. Tarde o temprano, las negras tendrán que entregar el caballo, que, si se retira al flanco, deja abandonado el rey.

—¿No sería mejor mover el rey a la casilla 1D en lugar de hacerlo a la 2R a la quinta jugada?

—Se dice que es mejor, aunque prácticamente no veo mucha diferencia entre estos dos movimientos. En caso de situar el rey en el escaque 1D, no se debe comer el caballo con el alfil, sino continuar más o menos así: **5. A×P+, R1D; 6. 0-0, D×C; 7. P3AD, C3AD; 8. P4D, D3A; 9. A3C,** y luego proseguir según el esquema C2D, P4AR, C3A y P5R.

—Después de todo esto —dijo Nikolai—, aún no he llegado a comprender si se debe comer este «apetitoso» peón o no.

—El ajedrez no es la geometría ni la partida un teorema. Si te parece apetitoso el peón, cómelo, que de momento no perderás la partida. Tampoco la pierden las negras, aunque vengan en deseo de sacrificarlo.

—Y usted, ¿cómo hubiese jugado? —me preguntó Sergei, con picardía—. ¿Se comería el peón o no?

—Después del caso que os conté al principio de nuestro encuentro, no he tomado más dicho peón. Siempre hago el movimiento **4. P3A.**

—Un momento, Sergei —le dijo Nikolai—, que todavía tienes que aclararnos una cosa: ¿recuerdas que sacrificaste dos piezas en la apertura?

(Véase «Giuoco fortissimo».)

—Lo recuerdo. No se pueden sacrificar, porque después de **1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, A4A; 4. A×P+, R×A; 5. C×P+, C×C; 6. D5T+,** las negras pueden defenderse del jaque con **6. ..., C3C.** Y puede que no se gane si se juega como Blackburne.

ERA CONVENIENTE HABER CAIDO EN EL LAZO

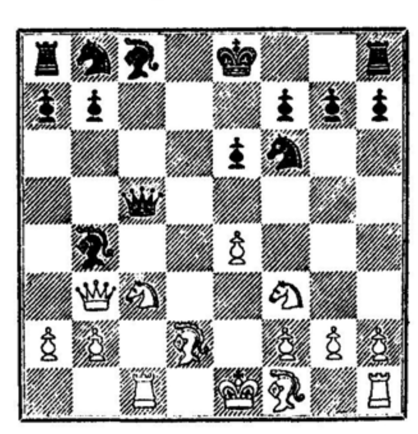
En el torneo internacional femenino, la alemana oriental Edith Keller-Herrmann jugó contra la ajedrecista húngara E. Kertes la siguiente partida:

1.	**P4D**	**P4D**
2.	**P4AD**	**P3R**
3.	**C3AD**	**C3AR**
4.	**P×P**	**C×P**
5.	**C3A**	**A5C**
6.	**D3C**	**P4AD**
7.	**P4R**	**C3AR**
8.	**P×P**	**D4T**
9.	**A2D**	**D×PA**
10.	**T1A**	...

Ver diagrama núm. 87.

10.	...	**C×P?!**

Diagrama núm. 87



Kertes efectuó este interesante movimiento contando con que sucedería **11. C×C?, D×T+,** y las blancas no pueden comerse la dama, dado que el alfil está clavado

en la casilla 2D. Keller-Herrmann continuó:

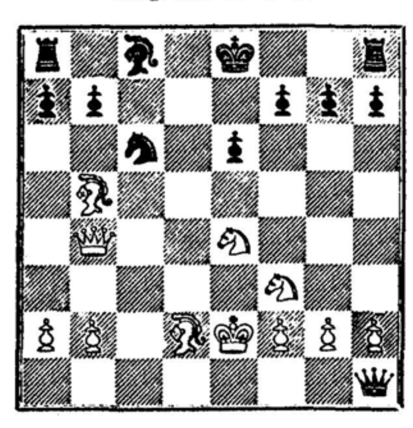
11. A5C+	C3A
12. 0-0	C×A

Y las negras han ganado un peón.

—¿Cómo puede ser eso? Cuando las blancas han logrado hacer evolucionar excelentemente sus piezas y han ganado un peón, mientras la dama negra ha sido de acá para allá, resulta que son las negras las que tienen un peón de ventaja.

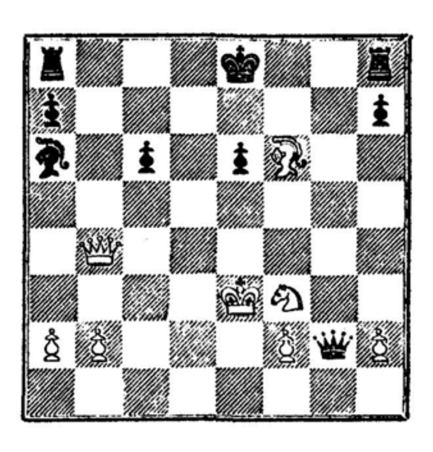
—Tienes razón. Este resultado no es lógico; Keller-Herrmann debía haberse dejado atrapar en la celada y llevar a término esta eficaz combinación: **11. A5C+, C3A; 12. C×C!!, D×T+; 13. R2R, D×T; 14. D×A.**

Diagrama núm. 88



Las blancas han sacrificado dos torres, con el fin de valerse rápidamente de la excelente evolución de sus piezas para dar mate a las negras, y hacerlo antes que éstas muevan sus torres. Si la dama negra intenta salir de su aprisionamiento por **14. ..., D×PC**, sucede **15. A5C.** Tras lo cual no pueden defenderse del mate si no sacrifican la dama: **15. ..., P3A; 16. A×C+, P×A; 17. C×P+, P×C; 18. A×P, A3T+; 19. R3R.**

Diagrama núm. 89



Y las blancas, aun cuando han entregado dos torres por un caballo, ganan: **19. ..., R2A; 20. D7R+, R1C; 21. C5C!**

SI EDITH HUBIERA RECORDADO...

—¡Qué fácil es decirlo, y cuán difícil resulta calcular una combinación como ésta en el transcurso de una partida!

—Lo es, por supuesto. Mas, si Edith Keller-Herrmann hubiera recordado esta partida entre Réti y Euwe, le hubiese sido más fácil ganar.

Réti-Euwe
Amsterdam, 1920

1. P4D	P4AR
2. P4R	P×P
3. C3AD	C3AR
4. A5CR	P3CR

5. P3A	P×P
6. C×P	...

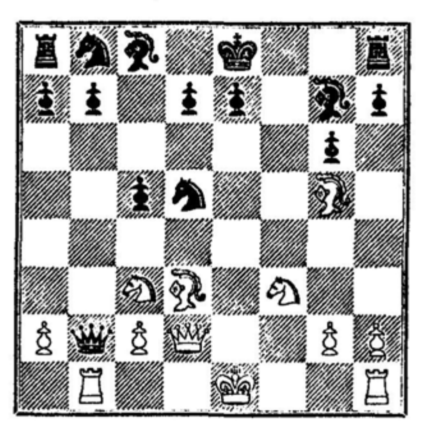
Esto es el gambito de Staunton contra la defensa holandesa. Las blancas sacrifican un peón en provecho de la evolución de sus piezas. Si las negras desean jugar la defensa holandesa y no quieren admitir este gambito, deben responder a **1. P4D** con **1. ..., P3R** y, después de **2. P4AD**, continuar **2. ..., P4AR.**

6. ...	A2C
7. A3D	P4A
8. P5D	D3C
9. D2D	D×P

Las negras no deben ir a la captura de este peón si han hecho evolucionar sólo una pieza en la apertura. «En el tablero se paga todo yerro», dice Tarrasch.

10. T1C	C×P

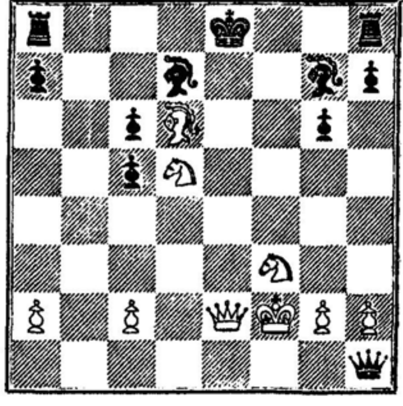
Diagrama núm. 90



Las negras no pueden retirar la dama a 6T, porque siguen los movimientos C5C y C7A+, con la ganancia de una torre. Defienden la dama mediante el siguiente movimiento combinatorio: si **11. T×D**, sucede **11. ..., A×C** y las negras se reponen de la pérdida de la dama y obtienen la ventaja de tres peones. Pero Réti solucionó el problema de la siguiente manera:

11. C×C!!	D×T+
12. R2A	D×T
13. A×PR	P3D
14. A×PD	C3A
15. A5C	A2D
16. A×C	P×A
17. D2R+.	

Diagrama núm. 91



—¿Cómo pudo el ex campeón del mundo perder una partida así?

—Entonces, el doctor Max Euwe no era ex campeón ni campeón, ni tampoco doctor. A la sazón, contaba diecinueve años de edad y jugó un *match* de entrenamiento con Richard Réti, quien se distinguía por su extraordinaria fantasía y capacidad para la combinación.

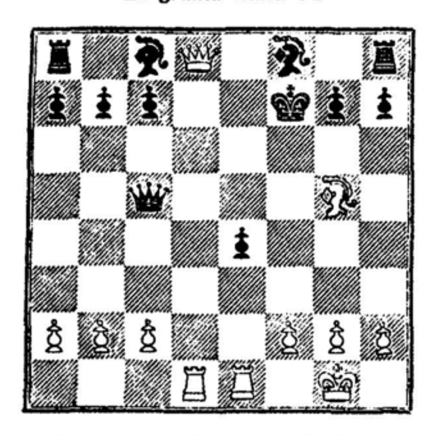
En otra partida de este mismo encuentro, Euwe jugó las blancas y, después de la decimocuarta jugada, creó una situación aparentemente peligrosa para Réti.

Para empezar, éste entregó una torre:

Ver diagrama núm. 92.

. ...	...
14. ...	A3D!
15. D×T	D×A
16. P4AR	D5TR
17. T×P	...

Diagrama núm. 92

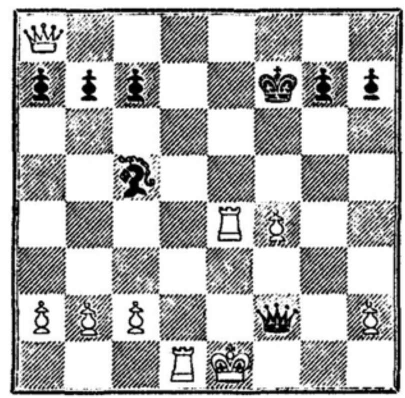


Parece que el ataque de las negras se ha paralizado; pero... todavía queda otra torre por sacrificar.

17. ...	**A7TR!!**
18. D×T	**A4A+**
19. R1T	**A×P+**
20. R×A	**D5C+**
21. R1A	**D6A+**
22. R1R	**D7A++.**

Mate con un mínimo de piezas.

Diagrama núm. 93



Si Edith Keller-Herrmann hubiera recordado estas dos partidas en las que se sacrifican las dos torres, y particularmente en la primera, quizá hubiese dado con una combinación conveniente para ser aplicada contra Kertes.

—En el fragor de la contienda, lo olvidaría.

—Lo olvidó, sin duda. Pero vosotros no lo olvidéis...

LA MUCHACHA DE STANISLAV

—Bueno; ¿creo que he saldado cuentas con vosotros? —dijo Sergei.

—En efecto.

—Pero usted tiene una deuda con nosotros —prosiguió Sergei—: ¿sirve el movimiento A4A de las negras, rehabilitado por Keres, o no? (Véase «Cuando se cabalga en un tigre...»)

—Un destacado teórico propuso una juiciosa idea: después de **1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. C5C, A4A,** hay que tomar el peón 2AR negro con el alfil y luego retirar esta pieza al escaque 3C *. El asunto implica peligro para uno y otro bando, aunque el resultado depende de cómo se juegue. Se puede correr este riesgo si se juega con perspicacia y cálculo.

—Pero —proseguí diciendo—, en un torneo de entrenamiento, la joven Benko, de Stanislav, que representaba a Ucrania en dicha competición, respondió inesperadamente a **4. ..., A4A** con **5. P4CD.** Si se toma este peón con el alfil, las blancas juegan **6. C×PA,** tras lo cual las negras no pueden hacer nada con su alfil fuera del escaque

* Ver *Teoría de aperturas*, de V. N. Panov.

A4D. Esto quiere decir que no se debe comer el referido peón, que hay que retirar el alfil a la casilla 3C. Pero las blancas proseguirán 7. **P5C**, y así, el caballo tiene que retirarse. Si lo hace al escaque 5D, intercepta la diagonal de su alfil, y si va a la casilla 4T, se aleja del campo de batalla. Ahí tenéis un audaz peón que con su incursión rompe la línea del enemigo.

—¿Es que las negras no pueden jugar mejor?

—Probablemente puedan hacerlo; mas no dispongo de tiempo para analizarlo. Lo más apropiado es que juguéis unas partidas entre vosotros. Pero anotad las jugadas y analizadlas; de esta manera sabréis mejor que nadie cómo hay que jugar en esta situación. Y, si os encontrais con la muchacha de Stanislav en una competición, procurad salir airosos.

—Ciertamente, es más interesante hacerlo así. Si una muchacha de catorce años de edad pudo idear tal plan, ¿no vamos a encontrar la forma de rebatirlo?

EL MEJOR AJEDRECISTA ENTRE LOS BATERIAS

(Relato de N. A. Ter-Pogosov)

El verano pasado me encontraba pasando mis vacaciones en Sochi. Un día pasé por delante de un restaurante y, al oír las alegres notas de un ritmo sincopado, entré en él.

En la orquesta destacaba el batería: era un hombre grueso, no obstante lo cual se movía con una agilidad extraordinaria y parecía estar dando una sesión de juego simultáneo en sus doce instrumentos. El parche de su bombo aparecía escaqueado.

—¿Es ajedrecista, acaso? —le pregunté a la camarera.

—¡Ya lo creo! Es el campeón de la orquesta. Si desea jugar con él, vaya detrás del escenario cuando llegue la hora del descanso.

Lo hice así. Al llegar allí, encontré al batería jugando al ajedrez con el trompeta. Estaba sentado con actitud de eficiencia; descansaba una mejilla en el puño y tenía un ojo cerrado y el otro entornado.

—¿Quiere jugar conmigo? —le pregunté.

—¿Va una botella de champaña?

Como no bebo, convenimos en que, si yo ganaba, la orquesta interpretaría mi romanza favorita: «Tú y yo somos como dos riberas.»

Entablamos las piezas en el escaqueado parche del bombo. El batería se sentó, adoptó la postura anterior y, con un ojo cerrado y el otro medio abierto, jugó:

1. P4D ...

Tuve una idea sagaz y contesté:

1. ...	**C3AR**
2. P4AD	**P3R**
3. C3AD	**A5C**
4. P3TD	**A×C+**
5. P×A	...

Mi oponente movía con indolencia las piezas; no las levantaba, sino que las avanzaba empujándolas con el dedo. Cuando yo hacía mis respectivos movimientos, particularmente los distanciados, como A5C, el bombo producía un ruido sordo que me hacía estremecer, por la falta de costumbre. Pensé: «Amigo, ahora vas a sacudirte la somnolencia y a abrir los ojos.»

5. ... **C5R**

Esta jugada, que infringe tantos principios de la apertura como se pueden infringir con una sola ju-

gada, fue ideada por Mijail Tahl, que la usó tres veces en la final de la competición con Mijail Botvinnik. Las tres partidas finalizaron en tablas, resultado que Tahl buscaba. Todo intento de hacer retroceder el caballo ocasiona el quebrantamiento del dispositivo de las blancas: **6. P3A, D5T+; 7. P3C, C×P; 8. P×C, D×T.** En esta variante cifré mis esperanzas.

En efecto, el músico tendió la mano derecha hacia el peón 2A; pero, ¡ay!, no lo movió, sino que entreabrió el ojo que tenía cerrado. Meditó cinco minutos, transcurridos los cuales volvió a cerrarlo y, empujando la dama con el meñique, contestó:

6. D2A	**P4AR**

Repliqué al instante y le dije mentalmente: «Amigo, aún estás a tiempo para hacer retroceder el caballo». Y se me alteró el corazón cuando volvió a entreabrir el ojo, meditó otros cinco minutos, avanzó la mano y, ¡oh, dicha!, jugó:

7. P3A	...

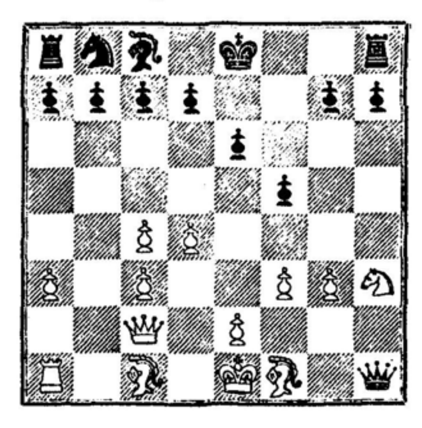
Cogí mi dama y, dando con ella un golpe fuerte en el escaque 5T. anuncié: «¡Jaque!» Y el bombo repitió en tono mayor: «¡Jaque!...»

7. ...	**D5T+**
8. P3C	**C×PC**
9. P×C	**D×T**

Mi oponente se transfiguró: ahora tenía los ojos totalmente abiertos y el cuerpo inclinado adelante como si se dispusiese a dar un salto. Cogió el caballo y, con él, dio dos golpes fuertes contra el parche cual si con ello pusiese dos signos de admiración en su jugada.

10. C3T!!	...

Diagrama núm. 94



Me dio un vuelco el corazón. «¡Escaparé —me dije, para tranquilizarme—. Pero ¿cómo escapar? Se podría intentar **10. ..., D7T; 11. A4A, P4CR; 12. A5R, P5C; 13. P×P, P×P; 14. A×T, P×C;** a lo que sucede **15. A5R.** Y, momentáneamente, no puedo escapar con la dama. Y todo intento de convertir el peón en dama puede acabar en mate a mi rey: **15 ..., D8C; 16. D×PT, P7T; 17. D8C+, R2R; 18. D7C+.»**

Sin embargo, hallé la manera de salvarla:

10. ...	**P3D**
11. R2A	**P5A**
12. A2CR	**P×P+**
13. R×P	**D8R+**
14. C2A	...

Se presentó el administrador del establecimiento y dijo:

—¡Amigos, los clientes no oyen más que los golpes sordos de las piezas de ajedrez contra el bombo; pero están sin música y sin baile! ¡Como sigamos así, el restaurante se quedará vacío y no podremos cumplir el plan de producción!...

Pero los músicos guardaron silencio, y el batería permanecía impasible. Yo jugué:

14. ...	C3A
15. A2C	C×P
16. P×C	D4T

Pude salvar la dama, pero ¡a qué precio! Aunque las negras tienen una torre y dos peones por piezas menores, su posición es peor que la de las blancas.

No tardé en tener que rendirme. Satisfechos, los músicos lo celebraron con champaña.

No hice más que regresar a la sala, y la orquesta interpretó «Tú y yo somos como dos riberas».

Lo sucedido en el restaurante de Sochi se puede considerar como un caso divertido; pero no fue así para el mundo del ajedrez. Pues un ignorado músico de *jazz* había rebatido el dispositivo que el campeón del mundo emplea en la apertura.

¿Por qué no se decidió a jugar en seguida **6. P3A,** con objeto de hacer retroceder el caballo? Porque la dama negra tenía tiempo para comerse la torre y retirarse a su posición: **5. ..., C5R?; 6. P3A? D5T+; 7. P3C, C×PC; 8. P×C, D×T; 9. C3T, P3D** y amenaza P4R, lo que facilita el camino al alfil para acudir a sacar del apuro a su dama.

Por eso, las blancas provocaron antes el movimiento P4AR de las negras, con objeto de obstaculizar la diagonal 1AD-6TR de las mismas.

Luego de haber analizado este excelente dispositivo, llegué a la conclusión de que a mi adversario se le puede llamar con justicia el mejor ajedrecista entre los baterías.

¡SALUDOS A MAX EUWE!

Si los ajedrecistas tuvieran un obrador de teóricos, elegirían sin duda a Max Euwe maestro del mismo. Este renombrado ajedrecista publica un fichero teórico de aperturas en varios idiomas, el cual es conocido en todo el mundo, e inserta análisis detallados en las revistas de ajedrez de Europa, América y Australia.

Y puede decirse que el doctor Euwe envió un saludo a nuestro batería del restaurante de Sochi, aun cuando no mencionó el nombre de este músico.

La cosa sucedió de la siguiente manera: el relato sobre el referido batería fue insertado en la revista *Ajedrez* que se publica en ruso y en letón en la ciudad de Riga, y cuyo redactor jefe es el gran maestro Tahl.

Al enviar este relato a Riga, pensé tender un lazo a Tahl y a Botvinnik a un tiempo. Pues, realmente, ¿cómo aplicó Tahl tres veces consecutivas una variante que, si con ella se intenta intensificar la lucha, puede llevar a un juego catastrófico y, si se opta por la continuación **7. P3A, C5-3A,** supone la pérdida de dos tiempos, en la competición para el campeonato del mundo? Por otro lado, ¿por qué no aprovechó Botvinnik esta posibilidad? ¡Pues, si él hubiera ganado estas tres partidas, la competición hubiese dado otro resultado.

Y así, pensé que uno de los dos emitiría su opinión sobre esta variante; que en primer lugar lo haría Tahl como redactor jefe de la revista *Ajedrez*. Y lo hizo: en la competición de desempate no usó más la variante en cuestión.

Pero mi flecha dio en otro continente: no hace mucho que la revista *Chess Life,* de Nueva York, publicó un extenso análisis de esta variante, y lo firmaba el doctor Max Euwe: además, el ex campeón del mundo se remitía a lo dicho por la revista *Ajedrez*.

Se agradece al doctor Euwe esta atención en nombre del músico de Sochi, de Ter-Pogosov, y del autor de estas líneas.

Sí; existe esta apertura y puede producirse en una de las ramificaciones de la defensa de Merano en el gambito de dama.

Kroguius - Kamischkov

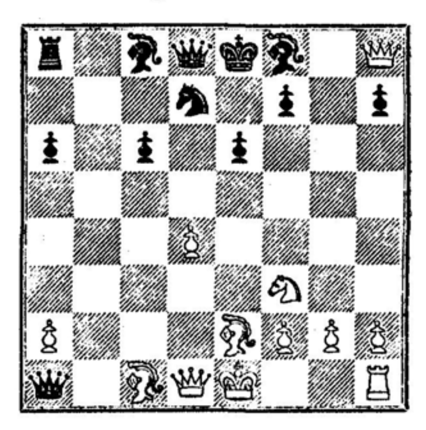
1.	P4D	P4D
2.	P4AD	P3AD
3.	C3AD	C3AR
4.	P3R	P3R
5.	C3A	CD2D
6.	A3D	P×P
7.	A×P	P4CD

Estas jugadas determinan la defensa de Merano, que es una de las más tenaces e interesantes en el gambito de dama.

8.	A2R	P3TD
9.	P4R	P5C
10.	P5R	P×C
11.	P×C	P×P
12.	P×P	P×T=D
13.	P×T=D.	

En esta singular posición las complicaciones redundan en beneficio de las blancas. Pues la segunda dama blanca ha surgido en el flanco del rey contrario e impide el enroque de las negras, mientras el rey blanco puede servirse de la protección de sus peones.

Diagrama núm. 95



Por eso, lo mejor que pueden hacer las negras es evitar esta carrera de peones, mediante el movimiento **11. ..., C×P** o, en caso extremo, **12. ..., A×P.**

ERROR IRREPARABLE

Los maestros no son dioses. Y hasta los más experimentados cometen errores en el tablero; de otro modo, todas las partidas finalizarían en tablas. Pero de lo que se trata es de ver cómo se puede enmendar un yerro.

La posición inicial de toda partida es tan sólida que resulta poco menos que imposible quebrantarla con una sola jugada; si acaso, sólo con la pérdida de una pieza. Por eso, si se advierte que se ha efectuado un movimiento deficiente, no hay que temer ni desesperarse, sino corregir paulatinamente la situación. Pues el oponente también puede equivocarse. A veces, ve uno que pierde la partida; que no puede hacer nada para salvarla y no sabe cuándo y dónde ha cometido el error que lo ha originado. No hace mucho, me vino a las manos una partida extraordinariamente interesante:

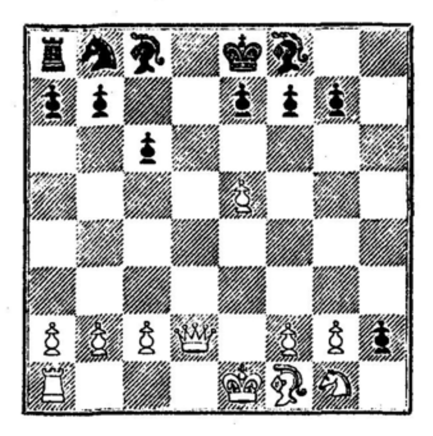
Fichtel - Krauzer

1.	P4R	P3AD
2.	P4D	P4D
3.	C3AD	P×P
4.	C×P	C3AR

5. C3C	P4TR
6. A5CR	P5T

En la típica defensa de Caro-Kann, las negras se lanzan de pronto al ataque. Y ¿con qué fuerzas? ¡Con un peón del flanco del rey!

Diagrama núm. 96



7. A×C	P×C
8. A5R	T×P
9. T×T	D4T+
10. D2D	D×A+!?
11. P×D	P×T

Y las blancas se rindieron.

—Las blancas no han descuidado ninguna pieza. Por tanto, según usted, han cometido dos errores, por lo menos.

—No; su error, único e irreparable, fue rendirse.

—¿Quiere decir que podían haber ganado en esta situación?

—Probablemente o, al menos, no habrían perdido.

—¿De qué modo?

—Vedlo vosotros mismos.

—Escríbanos la solución en una hoja de papel. No la miraremos hasta que no hayamos dado con ella en el tablero.

—Si no habéis de mirar la solución hasta hallarla, ¿qué objeto tiene que os la escriba? Y, con el fin de que podáis entreteneros, os dejo como recuerdo unos ejemplos de mi colección.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

En el campeonato de Kiev de 1929, el joven ajedrecista Alik Konstantinopolski, actualmente maestro internacional y destacado entrenador de ajedrez, jugó las negras en una partida contra Scherminiski, quien a la sazón era un ajedrecista renombrado y campeón de ganapierde a las damas de la U. R. S. S.; no oficial, por supuesto.

Scherminski - Konstantinopolski

1. P4D	P4D
2. P4AD	P3R
3. C3AR	C3AR
4. A5C	P3A
5. P3R	D4T+
6. CD2D	...

Este movimiento es el primer paso a la caída en el lazo, que tiende la siguiente jugada de las negras. Scherminski supuso que el caballo estaba mejor defendido en este escaque que en el 3A.

6. ...	CD2D
7. A3D	...

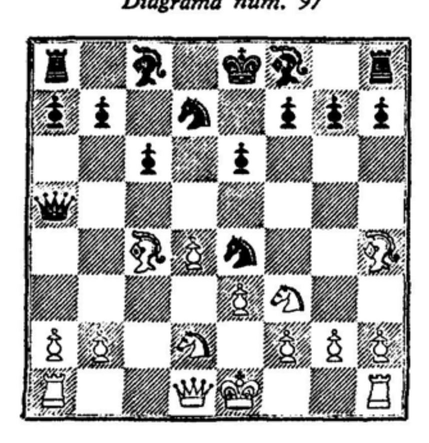
Es el segundo paso; aquí era necesario jugar **7. P×P.**

7. ...	P×P
8. A×P	C5R
9. A4T.	

Es el tercero y último paso. Las

negras ganan una pieza *. ¿Cómo? Hállese la respuesta.

Diagrama núm. 97



En la siguiente partida, la presión ejercida por Botvinnik sobre su adversario terminó en la derrota de éste.

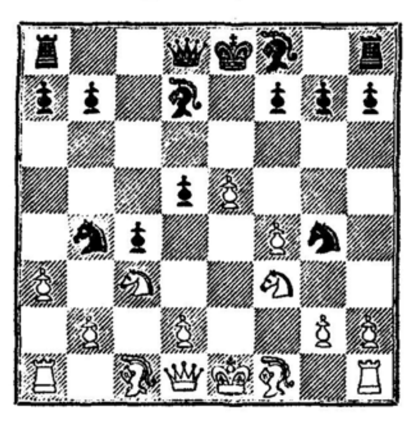
Mazel - Botvinnik
1936

1. P4AD	C3AR
2. C3AD	P3R
3. P4R	P4AD
4. P4AR	C3A
5. C3A	P4D
6. P5R	C5CR
7. P×P	P×P
8. D3C	...

Era necesario jugar **8. A5C**, para ceder el paso al enroque.

8. ...	C5C
9. P3TD	P5A
10. D4T+	A2D
11. D1D.	

Diagrama núm. 98



Y las negras contestan con un movimiento sigiloso que provoca la amenaza de mate, del que las blancas pueden defenderse únicamente con la entrega de la dama.

He aquí una bonita combinación del viejo *Manual del juego de ajedrez*, de E. S. Schiffers:

1. P4R	P4R
2. C3AR	C3AD
3. P4D	C×P

Imprecisión que puede causar la rápida derrota de las negras; el movimiento oportuno es **4. ..., P×P.**

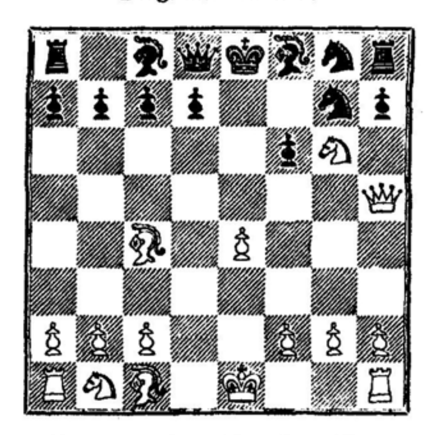
4. C×P	C3R
5. A4AD	P3AR

Es un error; debían haber jugado **5. ..., P3D** o **5. ..., C3AR.**

6. D5T+	P3C
7. C×P	C2C

* El lector Kislovski, de Serpujovo, advirtió al respecto: «De esta manera, Scherminski corroboraba su reputación de campeón de ganapierde a las damás. Pues indicó que, tras 9. A4T, las blancas no pierden ninguna pieza.»

Diagrama núm. 99



En esta situación, las blancas anuncian dar mate en no más de siete jugadas. ¡En la variante principal, da mate el movimiento P3CD!

En la defensa de los caballos (véase «Regates peligrosos») hay una variante en que las blancas suelen sacrificar un caballo:

1. **P4R**	**P4R**
2. **C3AR**	**C3AD**
3. **A4A**	**C3A**
4. **C5C**	**P4D**
5. **P×P**	**C×P**
6. **D3A**	...

Es mejor el movimiento **6. P4D.**

6. ...	**D×C**
7. **A×C**	**C5D**

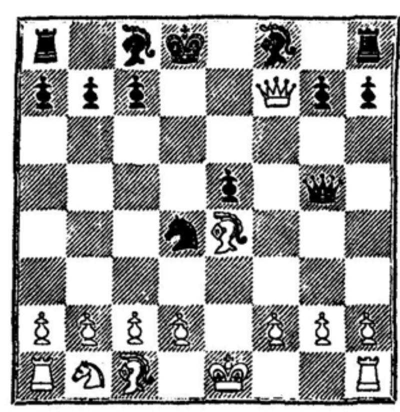
Las negras no se defienden del «terrible» jaque que las amenaza.

8. **D×P+**	**R1D**
9. **A4R.**	

Y las negras ganan la dama.

La combinación sobre el tema de «mate de Legal», aunque en una situación más complicada, se llevó a efecto en la siguiente partida:

Diagrama núm. 100

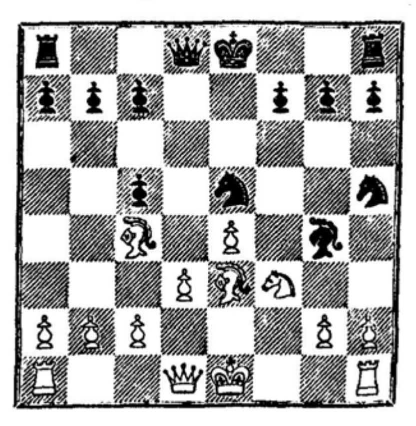


Alekhine - Tenner

1911

1. **P4R**	**P4R**
2. **P4AR**	**A4A**
3. **C3AR**	**P3D**
4. **C3A**	**C3AR**
5. **A4A**	**C3A**
6. **P3D**	**A5CR**
7. **C4TD**	**P×P**
8. **C×A**	**P×C**
9. **A×PA**	**C4TR**
10. **A3R**	**C4R**

Diagrama núm. 101



Y Alekhine (Aliojin) sacrifica la dama y da mate en cinco jugadas.

Por lo demás, las negras podían eludir la pérdida de una pieza.

Chigorin - Alapin

1. P4R	**P4R**
2. C3AR	**C3AD**
3. A4A	**C3A**
4. P4D	**P×P**

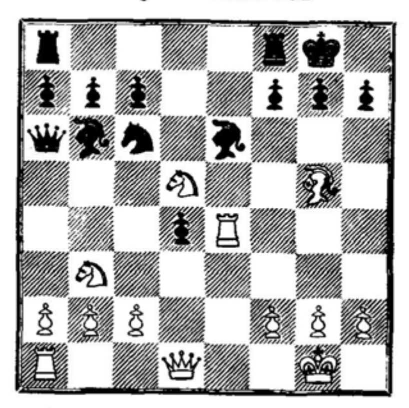
Obsérvese que a **4. ..., C×PR** sigue **5. P×P** y amenazan ganar el caballo con **6. D5D.**

5. 0-0	**C×P**
6. T1R	**P4D**
7. A×P	...

Sacrificio aparente; las blancas entregan este alfil, pero recuperan en seguida su pérdida.

7. ...	**D×A**
8. C3A	**D5A**
9. T×C+	**A3R**
10. A5C	**A4A**
11. C2D	**D3T**
12. C3C	**A3C**
13. C5D	**0-0**

Diagrama núm. 102



Aprovechando la circunstancia de que las piezas del adversario estaban acumuladas en un lado del campo de batalla, Chigorin sacrificó una pieza y puso al bando contrario en una situación sin salida.

Aunque interesante, esta variante no supone peligro para las negras si juegan con precisión. Alapin cometió el error a la octava jugada. Debía haber realizado el movimiento 8. ..., D4TD.

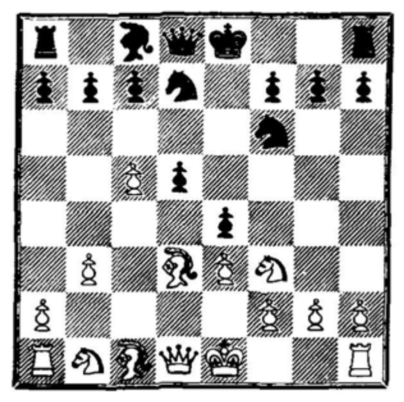
En la partida Najdorf - Donner del torneo de Amsterdam de 1950, este sacrificio aparente vino a ser real; las negras perdieron una pieza en las siguientes circunstancias:

1. P4D	**P3R**
2. C3AR	**C3AR**
3. P3R	**P4D**
4. A3D	**CD2D**
5. P3CD	**A5C+**
6. P3A	**A3D**
7. P4A	**P4R**
8. P5A	...

Aquí, Donner decidió entregar la pieza por un peón y recuperar en seguida esta pérdida, amenazando con el peón el caballo y el alfil de su adversario.

8. ...	**A×P**
9. P×A	**P5R.**

Diagrama núm. 103



Pero Najdorf hizo una sutil jugada que le permitió defender las dos piezas de la amenaza del peón.

COLECCIÓN ESCAQUES

Volúmenes publicados

I. MAIZELIS

FINALES DE PEONES, 2.ª ed.

Y. AVERBACH

FINALES DE ALFIL Y CABALLO 2.ª ed.

G. LöWENFISCH y W. SMYSLOW

TEORIA DE FINALES DE TORRE 2.ª ed.

V. N. PANOV

TEORIA DE APERTURAS, 2.ª ed.
Tomo I. **Aperturas abiertas**
Aperturas semi-abiertas

V. N. PANOV

TEORIA DE APERTURAS 2.ª ed.
Tomo II. **Aperturas cerradas**

P. CHERTA

DEFENSA INDIA DEL REY

L. PACHMAN

TACTICA MODERNA EN AJEDREZ
Tomo I 2.ª ed.

L. PACHMAN

TACTICA MODERNA EN AJEDREZ
Tomo II

L. PACHMAN

ESTRATEGIA MODERNA EN AJEDREZ

B. WEINSTEIN

LA TRAMPA EN LA APERTURA

L. PACHMAN

APERTURAS ABIERTAS